PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · TELO

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

XI. ÉVFOLYAM 3. SZÁM, 2007. március

799,- Ft

576

KONZOL

MOTORSTORM



HAVI TÉMÁNK: FOGLALKOZÁSI ÁRTALOM • HALO 3 INTERJÚ • TEST DRIVE UNLIMITED PS2 • AR TONELICO • GHOST RIDER
ROGUE GALAXY • BATTLESTATIONS MIDWAY • FUZION FRENZY 2 • CHILI CON CARNAGE • ELITE BEAT AGENTS • FINAL V D


576 KByte
ahol játszva vásárolhatsz
Árkád • 06 1 434 8076
Campona • 06 1 424 3424
Duna Plaza • 06 1 239 2858
Europark • 06 1 280 9585
Mammut II • 06 1 345 8076
Pólus Center • 06 1 419 4117
WestEnd • 06 1 238 7576
Debrecen Plaza • 06 52 342 120
Kecskemét Malom • 06 76 328 119
Szeged Plaza • 06 62 468 978
Győr Árkád • 06 96 555 049
Internetes rendelés www.576.hu
Telefonos rendelés 06 70 365 0385
hamarosan TATABÁNYÁN!

TARTALOM

AKTuális 103

2007 MÁRCIUS - MOST AKKOR MI VAN?

Kis költői csúsztatással 1990 óta, amióta játékújságot készítek, a videojáték-világ nagyjából ugyanúgy működik. Egészen mostanáig tök jól be lehetett lőni majdnem egy egész évet előre, megtervezve az „ügymenetet": mikor lesz játékdömping, mikor lesz uborkaszezon, mikor lesznek a kiállítások. Így aztán egészen jól hozzá lehetett szokni az időről-időre előmászó fanboyokhoz, akik ékes magyar körmondatokkal illették anyukáinkat, amikor úgy találták, nem volt elég teszt kedvenc gépükre.
Most azonban, én nem tudom mi a jó élet történt ezen a piacon, de minden a feje tetejére állt.
Az X360 szépen befutott, elkelt egy rahedli masina, a Microsoft meg nagy bőszen kinyírta az Xbox-ot, hisz gyakorlatilag nulla, zéró játék jelenik meg rá. Igen ám, de valamiért belassultak a 360 fejlesztések is: ha megnézzük januárt és februárt, ne mondja már nekem senki, hogy a nextgen gépek „legöregebbikének" így kell szerepelnie, hogy 3 hónapja alig jön hozzá valami!? Kukabúvár módjára kell túrnunk, és még így is csak vért izzadva tudtunk felhajtani valami stuffot. Sőt, a következő hónap előrejelzései sem túl fényesek, gyakorlatilag május végére, június elejére vannak betáblázva a következő nagyobb címek, és ismerve a megjelenési aranyszabályt, egy új játék akkor jelent meg valójában, ha már a kezedben tartod.
Aztán ott a Wii. Wiilágsiker, veszik, mint a cukrot, mindenki Wii lázban ég, de ha körbekérdezel, 10 Wii tulajból 8 Zeldázik, meg Wii Sportozik. Na álljon már meg a menet, hát a Zelda tulképp' egy előző generációs Gamecube játék átportolása (persze ez nem von le az értékéből, nem kell beszólni, nyugi), a sportos izét meg ingyen adják a géphez – kedves Nintendo, hol vannak azok a beígért nagy durranások? Tényleg a 6 pontos progik jelentik a Wii exkluzív anyagok krémjét? Vajon karácsonyig kell majd várni valami igazán ütős Wii címre?
Miben bízhatunk akkor, a Playstation 3-ban? Erre sem kell mérget venni, kár lenne, egyelőre. A magyar premier március végére van datálva, gondolom akik kihagyták a 360-at és a Wii-t, már úgy érzik magukat, mint könnyűbúvár az utolsó korty levegőjével. Vajon lesz-e elég gép, hogy kielégítsenek minden igényt? Vajon az a kb. 10 cím, ami a premierkor kapható lesz, elég magas minőséget képvisel majd, és meddig kell várni az igazán komoly húzóerőt képviselő játékok megérkezéséig? Bizonytalan pálya ez is, mint a kóbor kutya vacsorája.
Ahogy így elnézem a közeljövőt, a handheld gépek tulajdonosaira vár a legfényesebb időszak. DS-re is, PSP-re is (de még GBA-ra is!) annyi játék jön, hogy ők biztosan tobzódhatnak most a jóban. Közel egy teljes újságot meg tudtunk volna tölteni most is, ha csak handheld stuffokról írtunk volna!
Bizonytalanok vagyunk és értetlenek, és ez a kellemetlen szituáció feszültséget szül. Az internetes fórumok kontrollálhatatlan csatatérré változtak. Nincs elég játék, nincsenek komoly, elvarázsoló anyagok, nem tudunk úgy hódolni hobbinknak – sőt szenvedélyünknek –, ahogy szeretnénk. Ezért inkább egymást csesztetjük. Pedig nem kéne. Mert ha jobban belegondoltok, mi mind egy csónakban evezünk. Ők, a cégek, akik belőlünk élnek, ők a Többiek.
Itt az idő, hogy leüljünk a képernyő elé, és bepötyögjük a Számokat a mikroprocesszorba, mielőtt vége a világnak: 4 8 15 16 23 42.

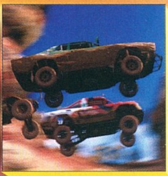
Oké, most megint nyertünk 108 percet.

Martin





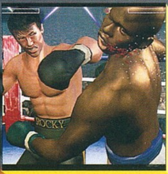
















Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

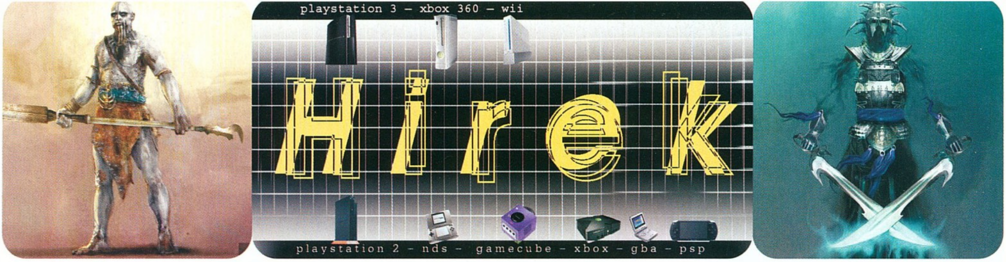
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Motorstorm (PS3)



STAR WARS: FORCE UNLEASHED (PS3/X360)

A LucasArts a tavalyi E3-on beszélt először a következő generációs Star Wars játékról, aztán az augusztusi (lipcsei) Games Conventionön ismét előkerült a téma. Akkor még nagyon (nagyon-nagyon) keveset lehetett tudni róla, tulajdonképpen csak annyit, hogy jedit domborítunk benne, és a két trilógiát összekötő időszakban (azaz az Episode III és az Episode IV között) fog játszódni.

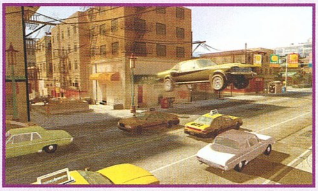
Na de most! Lukács apóék összekapták magukat, és terítették a kártyákat: a játék címe **Star Wars: Force Unleashed**, lesz benne erőhasználat dögivel, meg csavaros történet, meg minden eddigi próbálkozást porba alázó új technológia, meg… oké, lassítsunk egy kicsit, és nézzünk részletesen a tartalom körmére.

A sztori tulajdonképpen ott kezdődik, ahol a harmadik epizódban abbamaradt. Vader kezd ráébredni, hogy ő bizony itt alaposan át lett verve, az Uralkodó csak manipulálta. A rég Jedi Rend java legyilkolva, gyerkőcök lemészárolva, Jedi Templom felgyújtva, meg az egykori Anakin ropogósra sült ábrázata sem túl bizalomgerjesztő – visszakéredzkedni („bocsi srácok, nem gondoltam komolyan, lehetünk újra haverok?”) már késő, nem maradt más, mint a klasszikus bosszú. Ki kéne babrálni az Uralkodóval nagyon – de hogyan? A megoldás: Vader titkos tanítványt szerez magának, és az ő segítségével próbálja meg a másvilágra segíteni a Villámkezű Öregurat. A tanítvány pedig Te leszel… A történet első pillantásra talán elég meredeknek tűnik, de annyira azért nem rugaszkodik el a filmekben felvázolt felállástól: Vader ugyebár Luke-kal is akart szövetkezni az Uralkodó ellen, ezt a vonalat továbbgondolva pedig bőven belefér, hogy korábban is próbálkozott.

A Force Unleashed third person akciójáték lesz, és erősen épít az erőhasználatra. Már a játék elején rendelkezel pár durva képességgel (Force Speed, Force Push, Force Lightning), és ezek később csak bővülni, meg erősödni fognak. Nem lehet őket ész nélkül használni, energiába kerülnek. Van, amelyik kevésbe (a lökés szinte mindig, és azonnal bevethető), és van, amelyik többe – a komplexebb / durvább cuccokra várni kell két használat között, és mértékkel alkalmazhatod majd őket. Külön öröm, hogy az erő-képességek a filmekben látottaknál jóval durvább formában kerülnek bemutatásra, a lökés például nem szimplán ledönti a lábáról az ellenfelet, inkább úgy fog kinézni, mint ha egy méretes ágyúból lőtték volna ki a szerencsétlent – a kellőképpen feltornázott erősségű lökés képességgel akár még betonfalakon is keresztülrepítheted a kiszemelt áldozatot. Az irányítás is ehhez a felturbózott játékstílushoz igazodik, a fejlesztők szerint leginkább a pár éve megjelent Psi-Ops-hoz (a Midway tele-kinetikus akcióeposza, ugye) fog hasonlítani.









Az Erővel való huncutkodás mellett a jó öreg fényszablyás akció is komoly szerephez jut, több látványos párbajra lehet számítani – szembekerülsz például néhány, az előzmény-trilógiából ismert jedivel is. Sőt! Állítólag nem a tanítvány lesz az egyetlen játszható karakter, lesznek olyan küldetések, ahol magát Vader Nagyurat irányíthatod. Érdekes mellékág a Rancor-nevelgetés. A LucasArts-nál a jelek szerint sok Pokémont játszhatnak, mert a Force Unleashedben is nevelhetsz szörnyet (igaz, nem zsebméretűt). A Rancor az a dög, ami a Jedi visszatérben meg akarta zabálni Luke-ot Jabba palotájában: egy ilyen jószágot állíthatsz a szolgálatodba, jó bánásmód esetén alaposan megcincálja majd az ellenérdekelt feleket.

A játék mögé pakolt technológia sem kispályás, a LucasArts (akárcsak a 2008-ra ígért Indiana Jones játék esetében) itt is két vadiúj megoldást vet be – a Force Unleashedben láthatjuk először akcióban az Euphoria Engine-t és DMM-et (Digital Molecular Matter). Az Euphoria újszerű animációs rendszer, mely nem előre letárolt mozdulatokkal dolgozik, hanem valós időben számolja ki, hogy mi történik egy karakterrel. Példa: nekivágod a falnak a rohamosztagost. Normál esetben ilyenkor beindul egy előre letárolt animáció, itt viszont mindig más történik. Lehet, hogy behorpasztja a falat, és visszapattan, lehet, hogy megkapaszkodik valamiben, lehet, hogy csak szimplán hasra esik. A DMM pedig a pályákat felépítő anyagok reális viselkedéséért felel. Vegyük elő ismét az előző példát. Falnak csapott rohamosztagos: ha a fal fából van, megreped. Ha nagy erővel lököd neki, szilánkokra szakad. Ha betonból, akkor leesik belőle egy darab, vagy csak megkarcolódik…

A Force Unleashed 2007 őszén kerül a boltokba, Playstation 3 és Xbox 360 platformokra. Első blikkre nagyon ígéretes cucc, és köztünk szólva pont itt az ideje, hogy ígéretes, meg izgalmas legyen. Az utóbbi idők legjobb / legkedveltebb Star Wars játékai a LEGO-s anyagok voltak, nem ártana végre egy „komoly” Csillagok Háborúja sikerjátékot is a polcon tudni…





STUNTMAN: IGNITION (PS3/X360/PS2)

A Reflections Stuntmanje kétarcú játék volt: egy remek, az autós játékokat teljesen új megvilágításba helyező alapötlethez társult kevésbé remek megvalósítás – a grafika rendben volt (sőt, a maga idejében kifejezetten pofás játéknak számított), a nehézségi szintet viszont sikerült a felhők fölé emelni, ez pedig a komoly töltési időkkel párosulva meglehetősen zsibbasztóan hatott az átlagos (még inkább: nem átlagfeletti...) képességekkel megáldott játékosokra, sokan vágták sarokba a kontrollert az ötödik „megyek, elrontom, újratölti, megyek, elrontom, újratölti” szekvencia után.

A második rész, a **Stuntman: Ignition** sokban változik. Kapásból átmegy például multiplatformba, az első részt csak a Playstation 2 tulajok élvezhették, a második viszont a jó öreg PS2-n kívül jön Playstation 3-ra ás Xbox 360-ra is. Változik a fejlesztőgárda is, a sorozat jogai a THQ-nál landoltak, az eredeti csapat meg azóta messze jár (mostanság éppen az Ubisoft által felvásárolt Driver sorozat további inkarnációin ügyködnek), így a második részt a Paradigm (Spyhunter 2, Terminator: Dawn of Fate) fogja tető alá hozni.

A játékmenet alapjai maradnak, továbbra is egy kaszkadőr bőrébe bújva fogsz furfangos járműves mutatványokat végrehajtani. Összesen hat film, hat munka került a játékba, filmenként hat misszióval – ami, ha jól számoljuk, összesen harminchat teljesítendő feladatot jelent. A nehézségből visszavettek, pontosabban megbocsátóbbá tették a játékot: minden missziónál elkövethetsz öt hibát, csak a hatodiknál jön a „elcseszted, kezd újra” üzenet. Ráadásul a töltőképernyőt sem kell percekig bámulnunk, a Paradigm villámgyors (három másodperces) loading feliratokat ígér. A filmek témája jelentősen eltér egymástól, a tartalom javarészt titok, de egy Mad Max jellegű posztapokaliptikus rombolásra, és egy lávás pályára bizton számíthatunk. Az online (maximum nyolcszereplős) és osztott képernyős multi szintén a tervek között szerepel, a rekorddöntögető pontszámainkkal pedig online ranglista keretében tudjuk lenyűgözni a világot. A járműkínálatot nem nagyon részletezték, összesen huszonöt járgányt ígérnek, a sportkocsiktól a négykerék-meghajtású monstrumokon keresztül a motorokig.

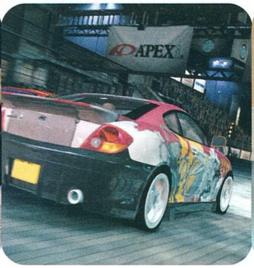
Megjelenés? Nincs olyan rettenetesen messze, idén ősszel (az előrejelzések szerint már a legelején, azaz szeptemberben) ülhetünk a volán mögé.

SIM CITY DS (NDS)

A **Sim City DS** akár a Konzol játékteszt-szekciójában is szerepelhetne – feltéve, ha a magazint Japánban publikálnánk, és 576 Konzolo-nak hívnák. Japánban ugyanis már megjelent, nem is oly rég, nagyjából egy héttel a márciusi szám lapzártját megelőzően. Hogy kerül akkor a hírrovatba? Egyszerűen: tavaly augusztusban az Electronic Arts kizárólag Japán számára jelentette be a játékot, és eddig nem nyilatkoztak az európai / amerikai verzióról – tehát számunkra kvázi nem létezett a game.

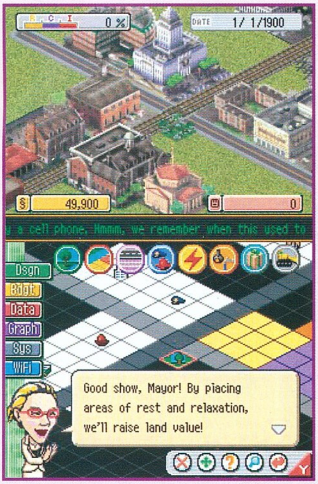
Most viszont léptek, a japán premiert követő napokban jött a hivatalos megerősítés: a Sim City DS jön Európába, és nem is kell sokat várni rá. NAGYON fiatal olvasóinknak röviden bemutatjuk a cuccot: városépítő „szimulátor”, gyakorlatilag végtelenítve, polgármesterként az a feladatod, hogy egy meghatározott pénzösszegből élő-lélegző metropoliszt varázsolj a semmiből. Építhetsz lakóépületeket, üzleti negyedeket, kereskedelmi központokat, erőműveket, felhőkarcolókat, gyárakat. Te felelsz a rendét, te működteted a tűzoltóságot és kórházakat. Adókat vetsz ki, vagy éppen csökkented őket, hogy növeld a lakosságot, és élénkítsd az ipart. Remek szórakozás











volt tizenöt éve, és most is az. A Nintendo DS verzió a sorozat harmadik epizódján, a Sim City 3000-en alapul, de több ponton túlmutat azon. A játékteret itt is izometrikus nézetből látod, és rendelkezésedre áll minden funkció, ami az eredetiben benne volt. Az irányítást átgyúrják, egér helyett értelemszerűen a stylus-szal kell ügyeskedned. Kapunk bónusz minijátékokat és többféle tanácsadót is – ők a város építésben-szépítésében segédkeznek majd. A japán verzióban maga Will Wright (a SimCity apukája) látja el vaskos tanácsokkal a játékost, ami nagyon jó poén, és remélhetőleg a hozzánk érkező változatban is benne marad. A DS kivetülés nekifutásából három játékmódot kínál: a „Build a City" a megszokott városépítgetés, a „Save the City" egy előre kidolgozott (és tonnányi problémával küszködő) várost helyez az irányításod alá (rendet kell tenni, természetesen), a „Sister City" pedig egyelőre homályos, az elnevezés alapján valamiféle „játssz a haverod városával" opciót gyanítunk mögötte (...aztán lehet, hogy teljesen más).

Kivételesen napra pontos megjelenési dátummal is tudunk szolgálni: a Sim City DS június huszadikán érkezik Európába.

MYSIMS (Wii, NDS)

Ha már az előbb úgyis az Electronic Arts-al meg a Sim City-vel foglalkoztunk, jöjjön a rokonság is: a Sim-széria az eredeti sorozatot (eladások szempontjából mindenképpen) kenterbe verő „mellékága", a Sims is tiszteletét teszi idén a Nintendo platformokon – a **MySims** a Nintendo Wii-t és a DS-ét célozza be.

A MySims ügyesen keveri az eddigi részek „életszimulátor" jellegét az ANimal Crossing-ból ismert épületsinosítgatós, kereskedős, városépítgetős játékmenettel. Az elején létrehozhatod a saját szimedet (millionyi opció közül választva, az arcszerkezettől a testfelépítésen át a frizuráid), aztán beköltözöl a városba, ahol... ahol éled a magad ki életét, összehaverkodsz a furcsábbnál furcsább karakterekkel, segítesz nekik, vagy éppen messze elkerülöd őket. Inkább segíteni fogsz persze, lesz itt mindenféle feladat (az új étterem pizza kemencéjének megépítése, a szomszéd háztetőjének rendbehozatala...). A város a kezdet kezdetén még elég lepukkant, és te dolgod lesz helyrepofozni.

A MySims igazi vonzerejét valószínűleg maga a megvalósítás fogja jelenteni: az EA szakított a realisztikus stílussal, a játék úgy néz ki, mint egy hibbantabb rajzfilm, nagyfejű karakterekkel, harsány színekkel találkozol minden sarkon.







A vidámabb megközelítés jó dolog, pláne úgy, hogy az EA nem titkoltan a japán közönség szívét szeretné meghódítani a játékkal – a Sims-széria különféle kivetülései (az expanziós csomagokat is beleszámítva) eddig kemény 86 millió (igen, nyolcvanhatmillió) példány talált gazdára, a kiadó pedig szívesen látná, ha a jövőben a távol-keleti piac is hozzájárulna az újabb tízmilliókhoz. A MySims novemberben várható.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS (PS3/X360/PS2/PSP/NDS)

A Juiced első része annak idején sokaknál radar alatt maradt, leginkább azért, mert egyrészt rengeteget csúszott az eredetileg jelezett megjelenési időpontjához képest, másrészt meg azért, mert éppen Dunát lehetett rekeszteni a tuningolós autóversenyekkel. Ennek ellenére a Juiced igen szépen teljesített a kasszáknál, a különböző platformokon elért több mint kétmilliós értékesített példányszám határozottan mutat a „folytassuk, folytassuk!" irányba. Meglepetés: a THQ folytatja, a második rész dobozán a **Juiced 2: Hot Import Nights** virít majd.

A szub-zsáner rajongóit nem érik meglepetések, a Juiced 2 arról szól, amiről az ilyen utcai versenyzős általában szólni szoktak: hozd létre a saját karaktered (lehet csajszi is), és vágj neki a világnak, markold fel a versenyek megnyeréséért járó pénzjutalmat, egy részét forgasd vissza a kocsidba tuning formájában, nyerj még több versenyt, vegyél új autókat, és így tovább, egészen a győzelemig.

Vessünk egy pillantást a számadatokra: autóból lesz úgy kilencven (megerősített szereplők: BMW, Honda, Toyota és Dodge modellek), tuning-lehetőségből meg kismillió, csak matricából kétezret vonultat fel a játék, a teljesítmény-bütyköléshez pedig háromszáz alkatrész közül választhatsz majd. Aki izgalomba hoz, még a rendszámtábláját is kicsinosíthatja többféle módon – nem viccelünk, tényleg.

A szingli játékmódban alapvetően kétféle versenyszám közül választhatsz: normál körverseny, vagy drift-futam. Utóbbiak speciális pályákon folynak, a lényeg a pontszám-rekord (vagy előírt pontszám) megdöntése. A körversenyeknél nagy szerepet kap a jó öreg nitro, ami – egyenesen az utóbbi idők Ridge Racereiből átemelt ötletként – akkor töltődik vissza, ha embereseket driftelsz a kanyarokban. Egy Juiced-stílusú játéknál az sem elhanyagolható szempont, hogy hol kell versenyezni, és ilyen téren nem érheti szó a ház elejét a Juiced 2 esetében: valós lokációk várják az aszfaltot tükrösre koptató versenyzőket, Róma, London, Sydney, Párizs és San Francisco útjainak teherbírását tehetjük próbára.





A kötelező online multi itt is szerepel, de nem ez az igazán érdekes online funkciója a játéknak, hanem a netes ranglista. Itt ugyanis nem csak azt nézhetjük meg, hogy ki a legmenőbb sofőr a Juiced-univerzumban, hanem kapásból versenyezhetünk is ellene. Nem közvetlenül, hanem közvetve: a Juiced 2 a játék alatt folyamatosan gyűjti magának az adatokat a vezetési stílusodról, szokásaidról, teljesítményedről, ennek alapján pedig kreál rólad egy „vezetői DNS"-t. Na, EZT a „profilt" tudod letölteni magadnak, és ez ellen nyomulhatsz. Azaz: olyan mint a hagyományos „szellemautó" csak éppen „intelligens", nem mindig ugyanazt a nyomvonalat követi.

Vizuális fronton a Juiced 2 már most korrektül néz ki (újabb adat: egy autó tízszer annyi poligonból áll, mint az első részben látott társaik), és az ígéretek szerint még fejlődni fog. Plusz: a fejlesztők igyekeznek kihasználni minden célplatform egyedi sajátosságait, az NDS verzió aktívan használja az érintőképernyőt, az Xbox 360 változatban ravasz achievement-ekért lehet harcolni, a Playstation 3 tulajok meg bevethetik a mozgásérzékelős kontrollert, ha úgy tartja kedvük.

A Juiced 2 idén esedékes, a premier 2007 harmadik negyedévében (magyarul: nyár vége, ősz eleje) várható.

CONAN (PS3/X360)

A jó öreg Conan nem mondhatja szerencsésnek magát, ha a videójáték-feldolgozásokról van szó: a legutóbbi, 2004-es









Conan játék rózsaszín szemüvegen keresztül nézve is az alsó-középkategóriában versenyzett, más meg nem nagyon volt, ami mosolygásra késztette volna Robert E. Howard legendás hősének rajongóit. Az előttünk álló időszak talán elhozza a változás szelét: készül egy MMORPG (Age of Conan, az eredetileg becélzott PC mellett szinte biztos, hogy Xbox 360-ra is), és készül egy akciójáték – mi most erről a mindenféle hangzatos alcímeket és előtagokat mellőző, nemes egyszerűséggel csak **Conan** névre keresztelt cuccról szólnánk pár szót.

A kiadó a THQ, a fejlesztői székben pedig a Nihilistic üldögél. ők készítettek már nagyon jó játékot (Vampire: The Masquerade – Redemption) meg nagyon rosszat is (Marvel Nemesis), a Conan remélhetőleg a „nagyon jó" kategóriát erősíti majd. Mondjuk ezt elsősorban azért, mert a korai fejlesztési stádium ellenére kifejezetten igényesnek tűnik az anyag: a Nihilistic saját bevallása szerint rengeteget babrált a harcrendszerrel, a cél egy könnyen tanulható, de később komoly mélységeket felmutató szisztéma kidolgozása volt. Szintén bíztató, hogy a harcrendszerrel kapcsolatban követendő példaként / mintaként a Ninja Gaiden került megemlítésre – a Conannel hasonlót szeretnének összehozni. A rendszer lényege: könnyen kivitelezhető alapmozdulatok, fokozatosan keményedő kihívás, sok-sok speciális mozgás (a játékban több mint százféle harci mozdulatsorral boldogíthatjuk az ellenfeleinket), és intelligens ellenfelek – az elején még darálhatók rendesen, de aztán kitanulják a trükkjeinket, ezzel újabb és újabb taktikák / technikák bevetésére késztetve a játékost. A harcok másik meghatározó jellemzője: vér & brutalitás. Helyes, nagyon helyes, a Conan eredetileg nem ifjú lánykák esti olvasmánya, nyers és heroikus, nem árt, ha a játékban is ilyen. Magyarán szólva: literszám fröcskölő vérre, és a levegőben bájosan repkedő végtagokra lehet számítani. Conan az eszközökben sem válogat, mindent fegyverként tud használni, sőt, a leölt ellenfelektől is elkobozhat bármilyen szúró / vágóeszközt. A nagy kaszabolást aprócska logikai feladványok (semmi komoly, a környezet laza manipulálásával gyorsan megoldhatók lesznek) és finom szerepjáték-elemek (tapasztalati pont gyűjtögetés, aztán tulajdonságfejlesztés és újabb támadások beszerzése) teszik változatosabbá.







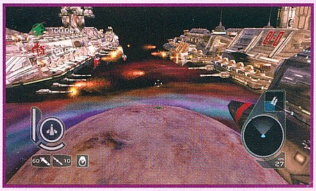
A sztoriról egyelőre semmit nem tudni, a pár napja tartott sajtó-bemutató négy, egymástól radikálisan különböző helyszínt (sivatag, dzsungel, végtelen zöld mező, és egy hajó) villantott fel. A hajós rész szolgált a kötelező boss-küzdelem helyszínéül, Conan egy csápos tengeri rémet szabadalt karikákra… Gyorsan összefoglalva: Ninja Gaiden + God of War = Conan, legalább is első blikkre valahogy így néz ki a dolog, és ha TÉNYLEG ez lesz belőle, nem fogjuk bánni. A személyes kontaktusra még várni kell egy darabig, a THQ jelenleg a nem túl pontos „valamikor 2008-ban" időpontot jelöli megjelenési dátumként – a Playstation 3 és Xbox 360 tulajdonosok számára.

WING COMMANDER ARENA (X360 – XBOX LIVE ARCADE)

A múlt havi hírrovat „játékrészlegét" egy Xbox Live Arcade címmel zártuk (Boom Boom Rocket), a rend kedvéért most is így teszünk. A dolognak külön pikantériát ad, hogy a Boom Boom az Electronic Arts első XBLA próbálkozása (lesz), a most tárgyalt **Wing Commander Arena** pedig a második…

A Wing Commander a kilencvenes évek közepének ópiuma volt: az akkoriban virágkorát élő űrhajós-lövöldözős stílus egyik királya, a harmadik / negyedik rész több CD-n elterülő, „interaktív" filmbetétekkel sűrűn meglocsolt küldetéssorozattal és a kor elvárásaihoz képest bődületes grafikával toborzott magának komoly rajongótábort. Ez több mint tíz éve volt: a fiatalabb játékosoknak a Wing Commander valószínűleg már alig mond valamit, a sorozat annak rendje és módja szerint nyugdíjba vonult.





Az EA most leporolja, újraértelmezi, és feldobja az Xbox Live Arcade letölthető játékainak kínálatába. A Wing Commander Arena háttérbe szorítja a szingli harcokat (csak a gyakorlást szolgálják), nem lesznek többlépcsős küldetések, nem lesz összefüggő történet, és nem lesznek filmbetétek sem. Lesz helyettük multiplayer ürcsata, méghozzá sokszereplős. tizenhatan eshetünk egymásnak online, háromféle módon (duel, free for all, team). Az EA ígéretei szerint a csatározások a "10 perces gyors lövöldözéstől a gigantikus tízórás ütközetekig" terjedhetnek. A grafika… mondjuk azt, hogy az első képek alapján nem túl látványos, de egy „pártizmegás" letölthető címtől nem szabad csodákat várni. A lényeg: sokféle választható űrhajó mindkét (emberi + kilrathi) oldalról, kőkemény űrharc, felpörgetett játékmenet. A sorozat ortodox rajongóit valószínűleg kevésbé fogja érdekelni, a frissen toborzott ürpilóták azonban megtalálhatják vele a számításuk. Mikor? Idén nyáron, csak és kizárólag az XBLA-n.

APRÓLÉK

>> Gyűjthatók az örömtüzek a PSP szekértáborban: a Sony megerősítette a hónapok óta szállingózó pletykákat, a **God of War** átköltözik a Portáblis Pléjstációra is. Megjelenés 2007-ben, állítólag a Ready at Dawn (Daxter) fejleszti. Később mindenképpen visszatérünk rá.

>> Playstation 3 horizont: két, sokak által várt PS3 játék is végleges címet kapott az elmúlt hónapban. Az Insomniac a Resistance után a **Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction**nel támad, a Jak-sorozatért felelős Naughty Dog pedig a Bermuda-háromszögbe látogat az **Uncharted: Drake's Fortune** segítségével.



>> A **Warhawk** volt az egyik első PS3 játék, amit mozgás közben is láthattunk. A futurisztikus-repülős akciójáték most vált egyet, és Blu-ray lemez helyett letölthető formában fog megjelenni a Playstation Networkön – még idén. A single játékmódot eliminálták, kizárólag multi lesz benne. Miért? Mert az egyjátékos nyomulás hosszas finomhangolás után sem bizonyult kellőképpen élvezetesnek – állítólag. A váltás pozitív oldala: a Warhawk lényegesen olcsóbb lesz, mint egy „lemezes" PS3 játék.



>> Sokéves pereskedés után pont kerül a **Sony** és az **Immersion** bírósági csatározásának végére. Miért is csatároztak? A Dual Shock kontrollerbe épített rezgő funkció miatt, az ugyanis az Immersion szabadalma, ők pedig érthető okokból pénzt szerettek volna látni belőle. A hosszas adok-kapok lezárult a Sony fizet (150 millió dollárt), mindenki boldog, és a két cég a jövőben „együtt dolgozik a rezgő technológia Playstation termékekbe való implementálásán" (idézet a sajtóközleményből). Visszakerül a rezgés a Playstation 3 kontrollerbe? (Ugyanis minden magyarázkodás ellenére EZ volt az oka, hogy nincs benne). Egyelőre nem, a Sony japán részlegének szóvivője szerint jelenleg nem tervezik a rezgés beépítését. Mivel két hónapja még megállapodni sem terveztek, üveg francia pezsgőnk van rá, hogy jövő ilyenkor már bárki megveheti a rezgős PS3 irányítót… **(Hozom az epret a pezsgőhöz. Martin)**

>> És a rend kedvéért még egy kis **Playstation 3**, ráadásul közvetlenül minket, európai játékosokat is érintő fejlemények. A Sony az európai premierre némileg átalakítja a PS3-at, ugrik belőle a PS1 / PS2 hardveres kompatibilitás (a régi gépek fontosabb összetevői eddig ott pihentek a PS3 gyomrában), a PS1 / PS2 játékokat szoftveres emuláció segítségével futtatja a masina – az Öreg Kontinensen már csak kizárólag ezt az „új modellt" lehet majd kapni. A dolog hátulütője: a Sony „széles PS1, és korlátozott PS2 kompatibilitást" ígér, vagyis sok játék nem fog elindulni. Pontosan mennyi? Azt még senki sem tudja, a Sony a gép európai premierjével (március huszonhárom) egy időben online listát közöl a mű-






ködő címekről. Fél-hivatalos nyilatkozatok szerint a debüt napján kb. 1000 játék fog futni, és később letölthető frissítések formájában bővítik az arzenált, nagyjából úgy, mint ahogy a Microsoft teszi az Xbox 360 / Xbox viszonylatában.

>> Egy csúszás, aminek nem nagyon örülünk: az Irrational remeknek ígérkező, a sajátszemszögű lövöldék műfajának forradalmasítására törő játéka, a **Bioshock** ismét csúszik. A fiúk nem tudják tartani a korábban nyár elejére időzített megjelenést, és átrugdalták augusztusra a premiert. Bíztató előjel: most már napra pontosan megmondták, hogy mikor jön – augusztus huszonegyedikén. A játékot forgalmazó 2K Games szerint az időpont végleges, több csúszás nem lesz. Ajánljuk is...



>> Hamarosan szűkebb lesz a Metal Gear Online világa: a Konami április másodikán agyonlövi a **Metal Gear Solid 3: Subsistence** online multiját kiszolgáló amerikai szervereket, és finoman felhívja az ott játszók figyelmét a PSP-s MGS Portable Ops online móduszának szépségeire – aki multizni akar, ezentúl ott tegye. Az európai szervereket egyelőre nem érinti a Nagy Lekapcsolás, de az amerikai szerverek hirtelen kilövése nem kifejezetten bíztató az online MGS3 további sorsát illetően.

>> A japán fejlesztőket sem kerüli el az **Unreal Engine 3**: miután lassan már a fél világ (csak így hirtelen: Activision, Atari, Bioware, Electronic Arts, Gearbox, Konami, Microsoft, Midway, Namco, Silicon Knights, Sony Online Entertainment, Square Enix, THQ, Vivendi Universal) licencelte magának a népszerű motort, a **Capcom** is beáll a sorba. Ők is vettek maguknak. Miért is olyan érdekes ez? Leginkább azért, mert a múltban a nagy japán fejlesztők inkább saját technológiával dolgoztak, most pedig (szinte) mindenki bevásárolt a gyorsabb / hatékonyabb munkát biztosító, külső fejlesztésű Unreal motorból. Az Epicnél (övék az UE3, ugye) meg hólapáttal dobálják egymásra a dollárokat, és Dagobert bácsit megszégyenítő módon fürdenek benne – az Unreal motor legújabb verziója egymillió dollár körüli összegért vihető tőlük. Tessék még egyszer megnézni a fenti listát, aztán szorozni...

>> Multiplatformosodás zsoldos módra: az eddig Playstation 3 exkluzívként várt **Mercenaries 2** megjelenik Xbox 360-ra, Playstation 2-re (...és PC-re is, hogy teljes legyen a kép). A PS3 / X360 verzió erősen hasonlítani fog egymásra, a PS2 változatot pedig majdhogynem különálló játékként is kezelhetnénk – külsős stúdió (azaz: nem a Pandemic) fejleszti, és az első rész átalakított motorját használja. Megjelenés ősszel, a kiadó / forgalmazó pedig az Electronic Arts lesz.

>> Mivel a második rész szép pénzt hozott, folytatódik a Resident Evil sorozat mozis csupaszra nyúzása. A harmadik epizód új rendezőt kapott a Highlandert jegyző Russell Mulcahy személyében, a forgatókönyvet pedig ismét az eddigi részekért is felelős (az elsőt még ő rendezte) Paul W. S. Anderson követte el. Rövid **Resident Evil: Extinction** ismertető: az emberiség kilencvenkilenc százalékát megfertőzte a T-vírus, a bolygó kihalt, a túlélők maroknyi csapata pedig Alaszka, az utolsó potenciális menedék felé tart. Az Umbrella persze ismét bekavar, így csinos kis küzdelem bontakozik ki Las Vegas környékén az ellenérdekelt felek (plusz a zombik) között. Alice (Milla Jovovich) visszatér, Jill Valentine ezúttal nem kap helyet a filmben, felbukkan viszont Claire Redfield, és Albert Wesker is. Premier még 2007-ben, az első trailer több helyről tölthető / nézhető, például innen: http://www.sonypictures.com/movies/residentevilextinction/index.html



>> Forza rajongók, sorakozó: a **Forza Motorsport 2** nem csúszik tovább, májusban megjelenik – és ez most már teljesen biztos. Mint ahogy az is biztos, hogy az utóbbi idők örvendetes gyakorlatának megfelelően (lásd még: Viva Pinata és Crackdown) a Forza 2 is teljes magyar szinkronnal / felirattal kerül a hazai közönség elé.



>> ősszel adtunk hírt a kreatív játékairól ismert **Clover** (Okami, Viewtiful Joe, God Hand) sajnálatos megszűnéséről: a stúdiót tulajdonló Capcom feloszlatta a csapatot, és lakatot tett az ajtóra. A Clover most újjászületik, csak a nevük más: **Seeds**. Az új stúdió alapítógárdája gyakorlatilag megegyezik a Clover oszlopos tagjaival. Bejelentett játékuk egyelőre nincs, jelenleg ötvenegyen vannak, és már fel is lőtték a (japán) weblapjukat, itt: http://www.seeds-inc.jp/

>> Multiplatformosodás futurisztikus módra: a Quake-univerzumot a csapat-alapú lövöldék köntösébe öltöztető **Enemy Territory: Quake Wars**-t eddig PC exkluzívként tartottuk számon, mostantól azonban már konzolokon is számolni lehet vele – a játék PS3 / Xbox 360 platformokon is tiszteletét teszi. Az X360 verziót a Nerve Software fejleszti, a PS3 kivetülés





mögött pedig a Z-Axis áll. Pontosították egyet a megjelenési időponton is: korábban olyan hírek terjengtek, miszerint a játék átcsúszik 2008-ra – nos, a kiadó tervei szerint nem fog, 2007 végén indul a csoportos, most már abszolút multiplatform strogg / ember vadászat.

>> **Playstation 3** premier-ajándék Európának: az első amerikai vásárlók a Taplógáz (Talladega Nights) Blu-ray verzióját kapták a PS3-muk mellé, a leendő európai PS3 tulajok pedig magát James Bondot fogják – átvitt értelemben persze, az első 500 ezer vásárló a **Casino Royale** Blu-ray változatával lesz gazdagabb. Némi huncutság azért van a dologban, a film nem jár automatikusan a gép mellé, hanem azok kapják, akik elsőként (az első félmillió egyikeként) regisztrálják a masinájukat a Playstation Networkön. Azaz: ha premierkor gépet veszel, a kicsomagolás után az első dolgod legyen tenni egy kört vele online – persze csak akkor, ha akarod a grátisz Bond filmet. Akard, mert jó.

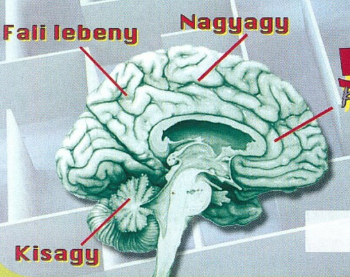
>> Nem ússza meg a kötelező videojáték-kísérőt Michael Bay idén júliusra datált **Transformers** mozifilmje. A film alapján az Activison készít játékot, és megszór vele szinte minden platformot: a „nagygépes" verziókat (PC, PS2, Wii, PS3, X360) a legutóbbi a Lego Star Wars játékokkal szép köröket futó Traveller's Tales fejleszti, a handheld kivetülésekért (PSP, NDS) pedig a Savage és a Vicarious Visions felel.

Milyen lesz a játék? Olyan, amilyenek a „filmes játékok" lenni szoktak: lazán követi az ezüstvásznon látható eseményeket, benne lesz az összes népszerű óriásrobot és lehet majd rombolni a pályákat, alaposan. Eddig egy darab kép látott belőle napvilágot, aki kapásból megmondja, hogy melyik fémmonstrum látható rajta, annak elmeséljük gyermekkori kalandunkat a német rokonoktól ajándékba kapott Optimus Prime-mal, és Pistikével, a lopkodós kedvű szomszéd kisfiúval. Durva sztori, nekünk elhihetitek.

Liquid







A Hónap Témája

FOGLALKOZÁSI ÁRTALOM

„…mert érted, ez nem egyszerűen annyiból áll, hogy beteszed a lemezt a gépbe, és ideig-óráig gyűröd a kontrollert. Erre mindenki képes, de vannak, akik nem érik be a kevéssel. Gőzök az agyban, amelyek elhomályosítják a látást; rózsaszín szemüveg helyett a kapitálissal írt VIDEOJÁTÉK a szűrő, ami bitenként és pixelenként centralizálja a tudatot és száműzi a józan gondolkodásnak még a látszatát is."

Valahogy így festene egy kiragadott részlet a *Hogyan Legyél Nagyon Hardcore FAQ*-ból, ha valaki vette volna a fáradtságot, hogy megírja, de hála a Mindenhatónak, ez elmaradt. Eszemben sincs vitatni a megszállottak hozzáértését – nekik az életük a játék, amit mindenben meglátnak. Ez pedig egyre egyszerűbbé válik, ahogy az ipar terjeszkedik. A videojátéknak ma már irodalma van, nyomon követhető (és követendő!) történelme, saját tudományága és nemes hagyományai.

Meg tárgykultúrája.

Felejtsd el egy kicsit a rongyokkal cicomázott akciófigurákat, az X360-as csuklópántot és a többi tömegcsalogató feelie-t. Az imént említett fanatikusok ugyanis, mint írtam, mindenben meglátják a játékot – ha pedig mégsem, hát biztos lehetsz benne, hogy *majd odarakják*.

Róluk szól a mai mese.

PÁRHUZAMOS IDŐSÍK

A reinkarnáció titokzatos dolog, a létezése annyira bizonyítható, mint a becsületes politikusé, de ha muszáj kapaszkodót keresni, a Dreamcastnál jobb példát keresve sem találhatnál a halál utáni életre. A Vatikán hivatalos közleményben még nem ismerte el a csodát, de a SEGA hardver-epilógusa (dacára annak, hogy hatlábnyi föld alatt hever, a gyásznép szétszéledt, és a siratóasszonyok zokogása is elhalt) még mindig lélegzik, zabálja az alacsony példányszámban kiadott Naomi portok GD-ROM-jait, néhányan pedig a tűz közelében ülve örülnek a szép múlt által ihletett jelennek. És ha ezen Mélyen Tisztelt Kevesek úgyis köpnek a normatív, generációváltásonként lezajló időszámításra – hogy egyéb anyagcsere-folyamatokat ne is említsünk –, most már a célnak megfelelő eszközt is kaptak, hogy azzal mérhessék a sajátjukat. A felpattintható fedél talán egy cseppet babrálósnak tűnhet, de ez csak egy paralel – ugyanaz a plusz mozdulat, amivel a boot CD-t lököd a gépbe, hogy a Távol-Keletről rendelt ritkaság idehaza is felpöröghessen.

Az Atari-karóra – hagyományos(abb) darab lévén – kényelmesebb használattal kecsegtet, kár, hogy a számlapon diszkréten futó Asteroids-ba nem lehet belenyúlni. Na igen, a cég egyszer már csúnyán összetörte magát, amikor még interaktív eszközöket pumpált a konzolpiac vérkeringésébe, akkor meg minek rázni a pofonfát? Lehet, hogy valami átok. (Igaz, az óra nem cégen belüli darab – a gyártója és forgalmazója a Fossil, akiknél piszok jó tematikus időmérőket lehet leakasztani.)


Dreamcast óra



Atari óra

FESÖN

Amikor a DS szóba került, a Nintendo az összes információs anyagban kiemelte, hogy ez egy mellékvágány, amellyel új, még nem játszó rétegeket is szeretnének berángatni a buliba. Amikor egyszerre látod a végleges formatervet, és azt, hogy mennyire hangsúlyozzák az érintőképernyő fontosságát, felmerül a kérdés: ez az „új réteg" teljes egészében a vakokra vonatkozik, vagy belefér néhány ízlésficamos is, akik simán csak szeretnek tapogatni? (És ha így van, akkor miért pont egy összecsukható plasztik féltéglát szemelnek ki erre?)

Aztán, mint várható volt, megjelent a szívtipróan szép DS Lite, és világossá vált, hogy „odafent" meghallgatták a Doors klasszikusát, a *Love Me Two Times*-t, különös tekintettel a *„one for tomorrow, one just for today"* sorra. Szóval, adott egy gyönyörű handheld, amit már csak bájos külseje miatt is szeretnénk óvni a környezeti csapásoktól. Bocsánat, *szeretnének*. Az új rétegek. A való világban tengődő (egész idáig) non-player karakterek.

A cél szentesíti az eszközt, de ezen felforr még a szentelt(és az agy-)víz is; praktikus hordtáskák, amelyek közül a hányinger-pink árnyalat a legelragadóbb, nyilván azoknak a csajoknak, akik mene(trend)szerűen összepisilték magukat, amikor látták Paris Hiltont a premier után Nintendogs-ozni.

Zenei hatások még egyszer: egy Bob Dylan-sor, a *„what goes around, comes around"* (elvégre jogos, hogy a DS-designhoz hasonló borzalmakat plasztikai műtéttel orvosolják, és nem fátyollal – erre tessék, műtét után zacskót húznak a fejére?!), és célcsoport-analízis még egyszer: *aha, tényleg vakoknak*.



DS-hordtáska

(Drága női olvasóink, akiknek a szívét a szavaim tapossák, ez a gusztustalanság meg összetöri, nyugodtan helyettesítsék be a fentieket a U2 egy sorával – *„I guess it's a blind kind of love"* –, és ruházzanak be egy, a mellékelt képen látható USB-s joypadre is; a DS-hez ugyan semmi köze nincs, de becsukva simán összekeverhető egy púderkompakttal. Csak ebben több a hájtek és kevés a vakolat.)

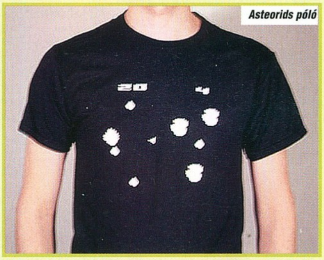


USB-s joypad I.

És ha már vadul divatozunk, akkor első körben jöjjön egy visszacsatolás; elvégre mi máshoz is passzolna a legjobban az Asteroids tísört, mint a fentebb említett Fossil karórához? Tökéletes szinkron, abszolút 8 bites felhasználóknak.

Hogy vigyünk valami disszonanciát a szép és harmonikus retroegységbe, íme, itt van egy szintén hasonlóan alulfejlett hardverkörnyezetből származó, de a kifinomult ízlés fogalmát trágyás bakanccsal tipró hiba a Mátrixból: a NES kontrollerből fabrikált övcsat.


USB-s joypad II.


Asteroids póló


NES övcsat

Sosem tudhatod, mire bukkansz – mondta az öreg Membrillo, a halottkém, miközben fémdetektorral pásztázta a virágágyás formájában jobblétre szenderült, immár teljesen halott csontvázat a Grim Fandango-ban. – Egy gravírozott gyűrű… egy övcsat valakinek a nevével…

Manny Calaverából feltörni készült a gúnykacaj. – Hehe… ugyan ki hordana övcsatot, amin rajta van a… – ám Membrillo súlyos pillantása nyomán a mondat elporladt a levegőben, és a be nem fejezett kérdés egy szó nélkül került megválaszolásra.

Mivel az ezt forgalmazó vállalkozásnak saját honlapja is van (www.nesbuckle.com), forrni kezdett bennem a gyanú, hogy nem magányos őrülttel van dolgom, sőt, a kínálati oldal megléte talán közvetett bizonyíték lehet a nagyobb keresletre is. Sokkolt a deja vu, ugyanis – akárcsak a fenti történetben – bennem is felmerült a Manny-t foglalkoztató kérdés, ami a galéria szemrevételezése után meg is kapta a választ, úgy, hogy nem volt kedvem tovább kíváncsiskodni. Pedig most se szólt senki egy szót sem.

(Egy konstruktívabb javaslat a divatvilág és a videojáték összeolvasztására, elsősorban a női szakasznak, másodsorban a bevállalós kanoknak: frontzsebes tanga, Trance Vibrator perifériára tervezve és élesítve, avagy a kellemes és a hasznos élvezetekben gazdag házasítása. Szponzort nekem!)



ÚJ BEKEZDÉS, CÍM NÉLKÜL

Mint az eddigiekből is látható, a 8 bites éra nemcsak játékfronton adott sokat a világnak; a letűnt gépek iránti rajongás megkövetel bizonyos elkötelezettséget, és néha egészen elképesztő extrémitásokban tetőzik. Hálás korszak, úgyhogy maradunk is a pixel-vadnyugaton.

ZAJ, TÖK INGYEN

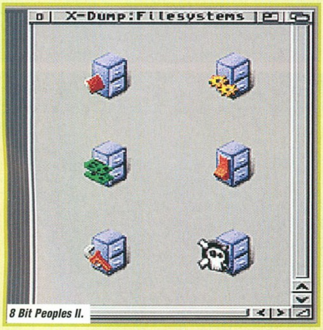
Az 8 Bit Peoples neve magáért beszél, én pedig értük fogok, mert rászolgáltak. Voltaképpen egy netlabel, méghozzá tehetséges arcok szellemi olvasztótégelye, ahol a kezdetleges, ám mégis csodás képességű őshardverek chipjeit szólaltatják meg. Nem akárhogy. Az AY Riders ZX *Spectrum Is Alive* albumának címe kapásból egyértelművé teszi még a szellemileg visszamaradott, de angolul tudók számára is, hogy mire számíthat. Aki például a SID-Messiás Ben Daglish és Chris Hülsbeck nevének említésekor csak szatyorba dobott halként pislog, még most fusson. Szép szavak következnek:

„A korai játékkonzolok és otthoni számítógépek audiovizuális esztétikájának imádata folyamatosan arra késztet minket, hogy a legvégsőkig feszegessük a határokat, és hogy lássuk, mindezt hova is fokozhatnánk még tovább – tudod, csak úgy, a móka kedvéért."

A srácok munkássága a mai kakukktojás. Annak ellenére, hogy a száz millás keverőpultok korában efféle easyrider-alkimiával dalt fakasztani már önmagában anakronizmus, a végeredményt komolyan lehet venni, mert ők, mint látható, nem teszik meg ezt – pont fordítva, mint az eddigieknél. Fehér hollók amiatt is, mert kézzelfogható terméket nem nagyon láthatsz tőlük: egyes lemezeknél ugyan mini CD-s, illetve CD-s formátumú kiadást is feltüntettek, de az oldalon (www.8bitpeoples.com) végigböngészhető több mint hetven album mind ingyenesen letölthető, amire szükség is van, mert sokszor virít vörösen a „sold out" felirat. A teljesség igénye megvan, de kielégíthetetlen, úgyhogy maradjunk annyiban, hogy Mesu Kasumai-tól a *3 Channel Metropolitan*, valamint *X-Dump Filesystems*-e erősen ajánlott.



8 Bit Peoples I.



8 Bit Peoples II.

HAZAI TERMÉK

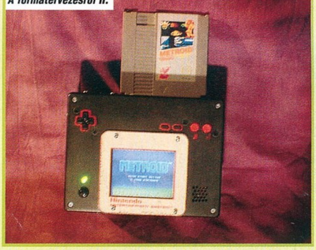
A Microsoftnál sok átkot szórhattak a japán fejekre, amiért – sokak szerint nacionalizmusból fakadó okok miatt – nagy ívben lesz*rták, hogy kaptak egy amerikai konzolt. Persze, biztos megvannak annak is a szépségei, ha tudod, hogy helyi iparosok gondos munkája és tervezése során kerül a játékgép a TV-d alá – de akkor képzeld el, miféle gyönyörök bujkálhatnak a srácban, aki hordozható formába simítgatta kedvenc konzolját! Ez már a lokálpatriotizmus csúcspontja. *Csak itt, csak nekem!*

(Szünet, fél perc szakállvakargatós áhítattal, aztán tények.)

A hardvereknek lehet, hogy megvannak a maga korlátjai, de a kreativitásnak nincsenek, ez első blikkre szemet szúr. A belsőségek miniatürizálása biztos kemény meló otthoni körülmények között, de hogy ne kiáltsunk kapásból zsenit, ellenpontozásként azonnal adja magát a már kiátkozott Nintendo-betegség, a formaterv – valahol biztos zseniális ötlet villanyórából külső burkolatot építeni (nem ellenőrzött tény, hanem erős megérzés), de egy ergonómiai atomvillanás, ahogy a cartridge belesimul a finom vonalakba… szavakkal leírhatatlan, úgyhogy meg sem kísérlem.



A formatervezésről I.



A formatervezésről II.

FIGURE IT OUT = FIGURÁZD KI

Tévedtem, a videojáték-hősök megtestesülése mégsem maradhat ki a felsorolásból. Bámulás, értetlenség: minek ehhez használati útmutató? A kedvenc játékait mindenki ismeri, ha pedig a kapcsolódó figura létezik, megrendel, kifizet, örül, talán dzsiádzsózik is, pont.

Hogyne. Az megvan, hogy adott esetben egy Metal Gear Solid címkével ellátott palacknyi bor többe kerül, mint a tokaji aszúesszencia, ami ugye szintén nem a tablettás-rettenetes árkategóriája? Mocskos anyagiak. Szóval nem lehet csak így, egyszerűen.

A nagynevű, milliós példányszámban eladott játékok megteremtik a maguk kis kultuszát, rajongótáborostól, szélsőségestől, és olyan kifinomult végletekbe torkollnak, mint az arany Mario szobor. A vékonypénzű játékos meg vagy kesereg, vagy spórol. Kellemes áthidaló megoldás, ami minden más esetben hülyeség: a „gombhoz a kabátot" attitűd. Akinek nem futja az említett kultikus karakterre, az kezdjen el rajongani valami más iránt. Valami olcsóbb iránt. Valami nem kevésbé jópofa iránt. Kiindulópontnak ajánlott Warren Robinett VCS kalandjátéka, az Adventure (ingyen és bérmentve végigjátszható a következő címen: http://www.simmphonic.com/programming/ flash.htm#), aminek a stílusteremtő hatása legalább akkora, mint a Nintendo kedvenc csövesée, és a kínzó tárgyfétis csillapítása sem ütközik nehézségekbe. Egy egyszerű zöld fakocka tökéletesen leképezi a rajongás tárgyát, és ahogy Wilsonnal a múltkor lefektettük: végső soron EZ minden idők legkirályabb videojáték-karaktere, mert még mi sem találtunk fogást rajta, hogy belekötessünk, ez pedig jelent valamit.

A tűrőképesség és a karakterszám határait a végletekig feszegetve dobom el a lantot. Fájdalom, de kimaradt a szórásból a házi barkácsolás egyik non plus ultrája, a Trabanthoz esztergált Gameboy-gyűjtásvezérlő, pedig szép térparadoxon lett volna, ahogy az egykori keleti blokk – nekünk nyugati fekvésű – NDK-jának négykerekűjét az abszolút kelet nyolcvanas éveinek négyelemes csúcselektronikája bírja szuszra… és a vágás során a padlón végezték a Super Mario hűtőmágnesek is. Nem kell sírni utánuk. Pontosabban, nem utánuk kell sírni; a fentiek elolvasása ezt már úgyis garantálta.

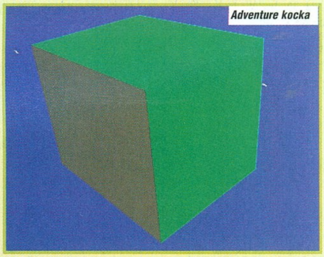
őszinte részvéttel:

Tyler

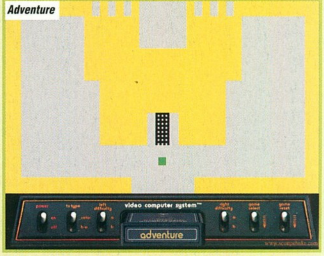
hc.one@freemail.hu



Arany Mario



Adventure kocka



Adventure

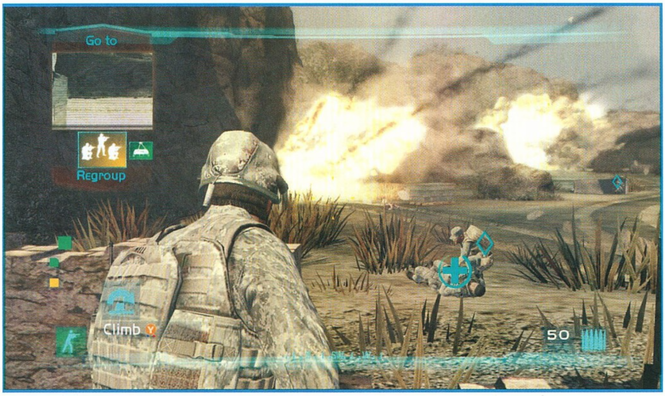


ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

GHOST RECON 2: ADVANCED WARFIGHTER (UBISOFT, X360)

A közvetlenül az elód után kezdődő GRAW2 immáron amerikai területen játszódik. A mexikói rebellisek elleni küzdelem elsődleges formája ez alkalommal is a csapat alapú küzdelem, ám e téren jelentős előrelépés történt: míg a GRAW-ban a csapattársak nézőpontja kizárólag egy bélyeg méretű kis ablakban volt megtekinthető, addig itt az úgynevezett „Crosscom" segítségével már teljes képernyőre is kihúzható a csapattársakra aggatott kamerák által küldött kép, így pedig irányításuk igazán könnyűvé változott. Ez remekül jön az olyan szituációkban, ahol célszerű a csapatot ketté választani, ám a távolság miatt nehezen lennének kiadhatóak az utasítások. A Crosscommal ez egy csapásra megoldódik, elég csak egy helyre / célpontra bökni a távolból és a team máris teszi a dolgát. Ennek leginkább a csapatot segítő járműveknél lesz haszna, különösen az MGS2-ből ismerős Cyphereknél, vagy felderítő robotoknál, melyekkel biztonságban felderíthető az ellenség pozíciója, kidolgozható a legmegfelelőbb taktika. Az új járművek sorát erősíti a Mule, ami lényegében egy páncélozott, ellátmányt szállító mini-APC, nem mellesleg biztos fedezéket is nyújthat, sőt, a szűkősre vett életerő is feltölthető a csomagtartójában kotorászva.

Komolyabb grafikus előrelépés nem történt, a GRAW még mindig pazarul fest, főleg ha a napszakok váltakozása, valamint az olyan járulékos időjárási effektek, mint a köd vagy a pára megjelenítéséről van szó. Képfrissítési probléma az előzetes verzióban nem volt, ellenben pár karaktermodell lezáratnak tűnt, ezért a rájuk feszített textúra vagy nem jelent meg, vagy csak részleteket mutatott magából. Mindent összevetve a GRAW 2 ígéretesnek tűnik, az első rész szerelmesei másodjára is megtalálhatják a számításukat, csak ne számítsanak forradalmi újdonságokra.

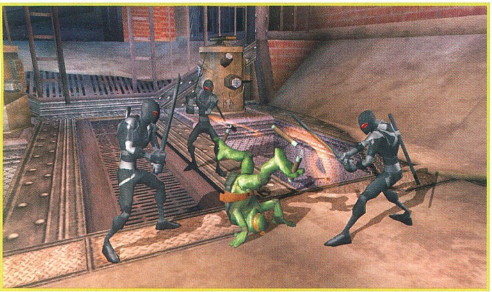






TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE MOVIE (UBISOFT, PS2)

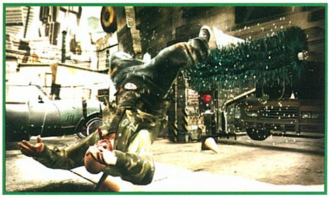
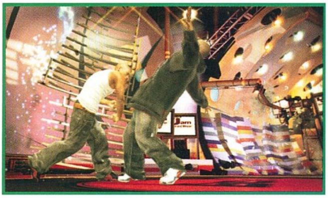
A mozfilmmel egy időben kerül fel a boltok polcaira pontosan nyolc platformon a Tini Nindzsa Teknőcök Legújabb kalandja. A nálunk járt PS2-es előzetes a végleges közeli állapota lévén gyakorlatilag már minden funkcióval fel lett vértezve, ráadásul a játék viszonylagos ismeretlensége illetve az alacsony elvárások miatt meglepő volt. Elsősorban azért, mert gyönyörű, a TMNT bár egy nem új keletű hardveren duruzsolt, meglepően jól festett. Az adott helyszínhez illő remek színválasztás, valamint a környezet olykor részletes, olykor képregényesen elnagyolt megvalósítása remek alaphangulatot teremtett, ráadásul az éppen irányított teknős mozgásrepertoárja a könnyed irányítással párosulva már az első percekben remek játékélménnyel szolgált. A TMNT alapvetően egy Prince of Persia klón – ami nem meglepő, hiszen ugyanaz a csapat csinálja –, csak épp egy erős árkád vonulattal: az egész időre megy, a nézőpont pedig nem a karakter hátára, hanem a képernyő oldalára lett rögzítve, a régi platformer hagyományoknak megfelelően. A teknő cök mindegyike képes ugrani, rövid ideig a falakon futni, függeszkedőkbe kapaszkodni melyre nagy szükségük is lesz, hisz minden egyes pálya egyre újabb és nagyobb kihívásokat állít, de egy közös pontja mindegyiknek akad: harcolni kell bennünk, méghozzá sokat. A mutáns háziállatok nem annyira agilisek, mint Perzsia hercege, de kétség kívül jól végzik a dolgukat, ütnek és rúgnak ha kell, néha speciális kombókat is bedobhatnak, ha pedig sértetlenül átvészelnek egy hosszabb pofozkodást, az idő lelassul és minden addiginál nagyobb és erősebb támadást indíthatnak. A TMNT látványosan minden korosztályt megcéloz, az alacsonyra belőtt nehézségi szint ellenére jó pár platformer epizódnál még a tapasztaltabb játé kosokat is megizzaszthatja egy kis időre, de összességében elmondható, hogy inkább az újoncoknak kedvez. Könnyű irányíthatósága, remek külleme és azonnali játékélménye okán még azok is bátran tehetnek vele egy próbát, akik nem tervezik megtekinteni a filmet. Mondani sem kell, Tini Nindzsa rajongóknak kötelező!

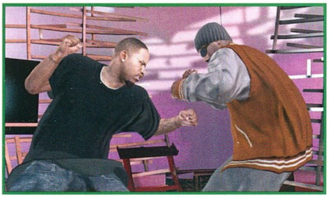


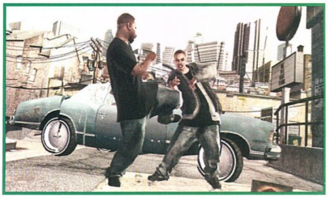


DEF JAM: ICON (EA, X360)

Két közepesen sikeres pofozkodás után alaposan átgondolt folytatással tér vissza a Def Jam Icon. Az elmúlt hónapban már járt nálunk egy PS3-as előzetes, ám a lemez körüli problémák miatt egy hónapra a spájzba kellett raknunk, de most leporoljuk a cuccot és megnézzük mit tud (az X360 demo). A hip-hop szcéna legismertebb alakjait és az újdonsült rappereket felvonultató össznépi ereszd-el-a-hajam szinte semmiben sem hasonlít elődeire – a karakter felhozatal, illetve az arénaszerű pályadesign maradt a régi formájában, de minden más átszabásra került. Első körben funkciót kaptak az analóg karok a Fight Night nyomdokain haladva – melyek finomabb és részletesebb támadó / védekező mozdulatokat csalnak elő –, a pályákat alkotó elemek pedig darabokra lettek szétbontva. Ennek hatalmas jelentősége lesz, mivel a harcok alapját a háttérzene adja. Az aréna a zene ütemére mozog méghozzá elég látványosan, de a zene akkor hasznos igazán, ha az ellenfelet sikerült a földre, legjobb esetben egy tereptárgyba hajítani. Ekkor jön képbe a scratchelés, mellyel a zene megállítható, visszapörgethető vagy valamilyen effekt adható hozzá, ez pedig az instabilabb tereptárgyak – ilyen például a benzinkút töltőállomása – amortizációjához, robbanásához vezet, ami nem csak látványos, de az életerő csökkentése szempontjából még fokozottan hasznos is. Leírva talán könnyűnek hangzik, de a gyakorlatban már nem az, komoly gyakorlást igényel, ráadásul mivel ez adja a játék alapját, most már nem mondható el, hogy a Def Jammel mindenki megtalálja a számítását. Az viszont vitathatatlan tény, hogy az ICON valami bődületesen jól néz ki, messze a legszebb verekedős játék, amely az új platformokra megjelent – a karakterek eszeveszetten jól festenek, élethűek, mozgásuk kifogástalan, a környezet részletes, a speciális effektusok pedig alaposan feltüzelik a képernyőt.





GOD OF WAR II (SCEE, PS2)

Az első epizóddal való pozitív élményzuhatag után fokozott izgalommal vártuk a God of War folytatását – a 2004-es esztendő talán legjobb PS2-es hack'n slash-ének második epizódja nem hagyott cserben minket. Nagyobb, hosszabb, látványosabb és egyértelműen jobb, mint a hangyányit túlértékelt elődje, amely megmutatta, hogy a PS2-ben viszony még van szufla, a tökéletesre csiszolt játékmenet pedig kisebb finomítással minden elképzelhetőnél jobbá tehető.

Kezdődik minden a rövid, ámde annál hatásosabb nyitánnyal – melyben Kratos már megint a mélybe veti magát a változatosság kedvéért –, és folytatódik a rendereltnek hitt videó ingame jelenetbe való átfordulásával egészen az állleszaggató döbbenetig, amikor először feltűnik a háború dúlta ismeretlen város, benne a felhőkarcoló magasságú kolosszussal, aki támad. Átüti a falakat, lerombolja az épületeket, meg úgy körülbelül öt percenként ráhozza az emberre a frászt. Kratos pedig harcol, pontosan úgy, ahogy azt tette a GoW-ban is, ugyanazokkal az eszközökkel, csak most mindezt lényegesen szívósabb formában, kibővített mozdulatokkal, még mindig ellenfelek tucatjai ellen, egyszerre. A fejlődés maradt a helyén, a begyűjthető orbok értelemszerűen ügyszintén, a jelek szerint végre sikerült orvosolni a zseniális, ámde kevés alkalommal beszúrt bossok problémáját is – és a Shenmue-ból kölcsönzött QTE ismét vendégszerepel. Bár a történetből nem derül ki túl sok minden, az biztosnak látszik, hogy ezúttal is epikus kalandban lesz részünk és ha hihetünk az állításoknak, akkor olyan minőségben tálalva, melyre eddig nem volt példa.

Az viszont biztos, hogy a GoW2 szavakkal leírhatatlanul erős grafikus oldallal rendelkezik – ilyen minőségben, mindennemű változtatás nélkül vígan beférközhetne a PS3 kínálatba is akár. A God of Wart bemutatni nem kell, akinek kimaradt az előd azonnal pótolja, a többiek pedig készítsék a böllérkést a malacpersely mellé, mert Dezsőnek meg kell halnia.







HARDVERROVAT

KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK – 2. RÉSZ

ELŐSZÓ

Az előző havi hardver rovat megjelenése után gyakorlatilag tömegesen kaptam az emaileket és a hozzászólásokat fórumon, bizonyítva ezzel, hogy nagyon is van létjogosultsága ennek a témának, főleg a PS3 európai premierjének idejében. A nagy érdeklődésre való tekintettel most valami igazán nagyszabásút terveztem, egyszer és mindenkorra tiszta vizet akartam önteni a pohárba, hogy mindenki a lehető legtisztábban lásson HDTV kérdésben, és a legideálisabb döntést hozhassa. Ebben a hónapban gyakorlatilag nonstop bújtam a világhálót információk után, éjszakánként szinte aludni sem tudtam, csak forgolódtam az ágyban és filózgattam a témán. Így jutottam egyik hajnalban arra a döntésre is, hogy eladom a télen sebtében vásárolt „kis" 70 centis LCD-met, és valami komolyabbra cserélem le 150-ért. Nem sokkal utána kitaláltam, hogy ha már veszek valamit, akkor az legyen egy 82 centis LCD 200 ezer körül. Később elkezdtem játszani a gondolattal, hogy mi lenne, ha egy 94 cm-es plazmát vennék, és akkor ráadásul még a síkképcsöves Panámat is eladhatnám. Végül egy 107 centiméteres 42PV60-as plazma mellett kötöttem ki 330 ezer körül, egyelőre legalábbis. 30 kg-os „potom" súlyával ezt még mindig tudnám vinni bulikba (kocsival). Hozzáteszem, hogy később a kisszoba falára tervezem, hiszen jövő nyáron valami még nagyobbat szeretnék, minimum 127 centiméterest, azt is FULL HD-ben. Ez persze csak az én dilim, te talán sokan vannak most hasonló helyzetben, akik őrült módon minden mást megvonnak maguktól, csak hogy megvalósítsák a „házimozis" álmukat, vagy egyszerűen csak egy ésszerű megoldást keresnek. Hogy mindebben komolyabb segítséget is nyújtsak, nem csak az interneten, vagy újságokkal okosítottam magam, hanem egy régi szokásomhoz visszatérve elkezdtem végigjárni a hipermarketeket és márkaszalonokat, hosszasan beszélgettem az eladókkal (itt hadd jegyezzem meg, hogy a Sony boltokban eddig szinte mindig példásan udvarias volt a kiszolgálás, ráadásul a szakmai tudással sem volt gond). Emailen kikértem két neves házimozis szakértő (Dr. M. József és K. Zsombor) véleményét is, és nagy segítségemre voltak Gogo, Sting, valamint Rudymester is. Gogo és Sting még korábban vásároltak TH-42PV60-as (előző rész 6-os ábra) Panasonic plazmákat ajánlásomra, és megengedték, hogy hosszasan tesztelgessem masinájukat otthonukban. Rudymesternek pedig külön köszönet, hiszen egy szabadnapját rám áldozva lehetővé tette, hogy munkahelyén highend LCD-ket és plazmákat tesztelhessek le nagyobb 360-as sikercímekkel. Nagy élmény volt. Rendkívül sok anyag gyűlt tehát össze ebben a hónapban, én pedig nem véletlenül kunyiztam ki Martintól 6 oldalt a témára, mert még így is maradt bőven a következő hónapra. A téma könnyebb megértéséhez megpróbáltam minél több ábrát szerkeszteni, melyeken talán nem látszik, de elkészítésük olykor ugyanolyan időigényes volt, mint magát a szöveget megírni, ami egyébként már szinte magától jön, ha megvan a kellő háttérinformáció.

Sikeres böngészést és vásárlást tehát, találja meg mindenki az ideális jelöltjét. Továbbra is írjatok bátran leveleket az email címemre, valamint ajánlom figyelmetekbe az Audiovizuális mámor topikot a www.576konzol.hu-n, ha bármilyen kérdésetek van.

PLAZMA VAGY LCD?

Mostanában talán az egyik leggyakoribb kérdés, és egyben az egyik legnagyobb vita tárgya, hogy a két fő technológia közül melyik az ideálisabb. Léteznek persze más alternatívák, mint pl. a projekciós TV-k, és ott lennének a képcsöves HDTV-k is, ha Európában is divat lennének, ám sajnos nem így van, így egy-két másik típustól eltekintve csak a közepes Samsung slimfit modellek jönnek szóba. Ezeket ma már nem nagyon merném ajánlani, mert már ár/érték arányban sem olyan jók az LCD-khez képest, mint egy éve. A projekciós TV-kről később, foglalkozzunk tehát a fő kérdéssel. Anno 2004-ben, mikor a Vizuális mámor cikkemet írtam, leginkább a képcsöves TV-ket preferáltam, és bármilyen meglepő is, SD anyagok terén még mindig ott vannak a toppon. A feketék mélysége, a színek, és úgy általában a képminőség terén még mindig kiválóak. Ez el is várható egy fél évszázados kiforrott technológiától, ám a digitális HD korszakban már elavultnak számít. A plazmák és az LCD-k még mindig nem forrottak ki teljesen, van még mit fejlődniük. Anno 2004-ben, ha a CRT technológia jelentette a kiváló képminőséget, akkor a plazmák „jó", az LCD-k pedig „gyenge/közepes" értékelést érdemeltek. Azóta a plazmák, hála az egyre jobb videoforrásoknak, bőven megelőzték a képcsöves TV-ket, az LCD-k pedig még ennél is többet fejlődtek, és már szorosan a plazmák nyomában kullognak, ám még mindig az előbbiek a sereghajtók, legalábbis a legtöbben még mindig a plazmákat preferálják, de ez könnyen megváltozhat a közeljövőben. Vizsgáljuk meg tehát a két technológia működési elvét, valamint előnyeit és hátrányait.

A plazmák (PDP-k) celláin belül gázokat hevítenek plazmaállapotúvá, ezek reakcióba lépnek egy foszforeszkáló anyaggal, és színes fénypontokat hoznak létre, így saját fényt bocsátanak ki. Az LCD panel celláin belül a folyadékkristályok, amennyiben elektromos töltést kapnak, megváltoztatják halmazállapotukat. Az áram erősségétől függően szabályozható, hogy a folyadékkristályok az egyes képpontokon belül mennyire engedjék át a fényt, mely egy mögötte világító panelből származik.

Itt rögtön szóba is kerülhet két alapvető különbség, miszerint az LCD-k fényes környezetben (pl. szalonokban is) nagyobb fényerőre képesek, míg a plazmák otthoni környezetben ideálisabb képet adnak, amely főleg sötétben látszik, gondolok itt az kontrasztos képekre, és a képcsöves TV-kre jellemző igazán mély fekete színekre *(1-es ábra)*.

Azonban a plazmában nehezebb korában tartani a felhevített gázrészecskéket, így sokáig komolyabb probléma volt konstans ábrák esetében a képpontok ideiglenes beégése, ám ma már ezt többféle trükkel próbálják ellensúlyozni. Legközelebb mostanában a TH-42PV60-as plazmához kerültem, ott elmondhatom, hogy a beégés ténye valóban igaz, de nagyon el van túlozva. Egy 5-10 perces futam esetén, ha utána fekete háttérre kapcsolunk, még másodpercekig látható halványan foszforeszkálva a térkép, vagy egyéb kiírás pl. egy autóversenynél *(2-es ábra)*. Ez azonban pillanatok alatt eltűnik, amint egy újabb fényes képre váltunk. Szokatlanul extrém használatnál tovább is megmaradhatnak ezek az ún. szellemképek, de idővel mindegyik eltűnik. Leginkább új plazmáknál fordul elő gyakrabban, amíg be nem lettek kellően járatva. Egy átlagos felhasználó azonban ezt jó eséllyel észre sem fogja venni ezt a jelenséget. Tény viszont, hogy van akinek a szeme háklis erre, így számára az LCD az ideálisabb, főleg ha az illető naphosszat akar granturizmózni, vagy oblivionozni.

A fogyasztás tekintetében azonos képméretnél ma már nincsen akkora különbség LCD és plazma között, a hőleadás pedig gyakorlatilag nem több egy konzolénál (direkt mögé tettem a kezemet a 42PV60-nak, de semmit nem éreztem.) A korábban hangosabb plazmaventilátorok zaját pedig ma már legfeljebb műszerrel lehetne mérni, annyira jelentéktelen. Ha a maximális áramfelvételt nézzük, pl. egy Panasonic plazma, és egy Sony LCD között, akkor 100 cm körül kb. 40 watt a különbség. Ez napi 10 órás használat esetén havi 3-400 forinttal jön ki többre a villanyszámlában. Sőt egy nem is olyan régi felmérés szerint, a fogyasztásbeli különbség még ennél is kisebb, talán 100-200 forint, mivel a plazmák világítása alkalmazkodik a kép fényességéhez. Ez azt jelenti, hogy egy sötét horrorfilm alatt kevesebbet fog fogyasztani egy plazma, mint egy „napfényes" műsornál. LCD-k esetében többnyire állandó a panelvilágítás és az áramfelvétel.

A rálátási szög még mindig a plazma javára írható. Gyakorlatilag bármilyen szögből tökéletes képet ad, míg az LCD-nél gyakorlatilag csak szemből ad igazán kontrasztos képet. (Az 1-es ábrához hasonló különbség van LCD-knél ha szemből vagy oldalról nézzük a képet.)

További probléma a gyorsan mozgó ábrák, pl. egy sporteseménynél, vagy egy FPS-nél. Az LCD-knek van egy pár milliszekundumos meghatározott reakcióidejük, ami plazmáknál minden esetben 0. Éppen ezért fordul elő, hogy mozgás közben élesebbnek hathatnak egy kisebb felbontású panellel bíró plazma képei, mint egy akár FULL HD-s LCD-nél.

Élettartam tekintetében ma már mind a két technológia 60 ezer órát bír. Ez napi 10 óra használatnál is minimum 16 év. A régebbi plazmatípusok azonban még csak 30 ezer órát bírtak, érdemes utána érdeklődni, mielőtt vásárlunk. A plazmák fényereje közbe lineárisan csökken, életük folyamán kb. 50 %-ot, és míg az LCD lámpái ezután is cserélhetőek, a plazmák mehetnek a kukába.

Azonos méretnél a plazmák olcsóbbak, főleg 127 cm-től, ám az LCD-k ára az utóbbi időben jóval, drasztikusabban esett, mint a plazmák esetében, így a különbség egyre csekélyebb.

A plazmák egész jól birkóznak meg az analóg jelekkel, melyeket továbbra sem zárhatunk ki életünkből, ám a digitális jelátvitel esetében (HDMI / DVI) már előnyösebbek lehetnek az igazán minőségi LCD modellek, főleg állóképek esetében. Egyre többen esküsznek éles és határozott képekre, míg a plazmások továbbra is a természetesebbnek ható plazmaképeket szeretik.

Habár a szakértők még mindig a plazmákat tartják minőségibbnek, az LCD technológia egyre rohamosabb tempóban fejlődik. Jelenleg a Panasonic a legnagyobb név a plazmapiacon, kiváló ár/érték arányú Viera plazmái rendkívül népszerűek *(3-as ábra)*. Mivel mostanában tervezi megépíteni a világ legnagyobb plazmagyárát, nem valószínű, hogy egyhamar kiszállna a versenyből. A Sony az LCD mellett kötelezte el magát. Míg tavaly még a plazmák voltak népszerűbbek, a 100 cm körüli modelleknél már az LCD fogyott jobban év végén, hála a Bravia modelleknek, így pár százalékkal már megelőzték a plazma eladásokat nyugaton. (127 cm-től felett persze még mindig a plazma vezet.) Ráadásul egyre nagyobb tempóban frissíti modelljeit a Sony, többek között egyre több FULL HD-s Bravia modellekkel fogunk a közeljövőben találkozni, még jobb kontraszttal, valamint egy második HDMI csatlakozóval felszerelve.

A Panasonic továbbra is kitart a PV60-as és PV600 plazma széria mellett, és bár mát látni interneten az utódját, számottevő változást majd legfeljebb csak a 127 centis modellek hozhatnak, reméljük már full HD-s kiszerelésben. A Pioneer plazmák modellek ugyan drágábbak, de általában még minőségibbnek mondják őket. Feketéje talán nem olyan mély, mint a Panasonic készülékeinek, de az utóbbiaknál a sötét árnyalatok finom részletei nem is olyan jól megkülönböztethetőek.

Az abszolút csúcstartó jelenleg a Pioneer 127 cm-es Pdp-5000ex FULL HD plazmája, mely állítólag megközelítőleg 3D-s képet ad. 2.3 milliós árával ez egyelőre csak álom (4-es ábra), csakúgy mint a westendben is megtekinthető 262 cm-es rekorder Panasonic FULL HD plazma 15-20 milliós árával. Említésre méltó még a Vidikron VP-6500VHD, egy szintén FULL HD, ám 165 cm-es plazma, mely elsőként kapott THX minősítést, valószínűleg csillagászati áron kapható.

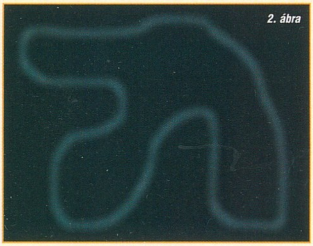
Mind a két technológia sokat fog változni a jövőben, elsősorban az LCD, a plazmának pedig nem lesz más dolga, mint az eddig előnyeit még inkább előtérbe hozni. LCD-knél rendre el

1. ábra



Ideális kép — **Kevésbé mély fekete és közepes kontraszt**

2. ábra

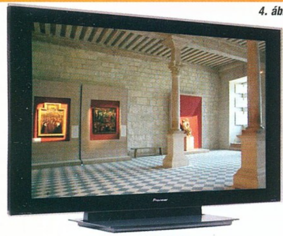


3. ábra



Panasonic TH-50PV60
(127 cm, HD plazma, 1366x768, asztali állvánnyal 600 ezer)

4. ábra



Pioneer Pdp-5000ex
(127 cm, FULL HD plazma, 1920x1080, 2.3 millió) képminőség terén jelenleg ez a csúcs

fog terjedni a dinamikusan vezérelt LED-es háttérvilágítás, melynek köszönhetően látványosan fog javulni a feketék mélysége, a kontraszt, valamint a színtartomány szélessége. A jelfeldolgozó rendszer javulásával elterjedhet a 100/120 Hz-es képfrissítés, ami sokat javít majd az LCD-k mozgóképes válaszidején, vagyis a gyors mozgások elmosódásán, ami ma még eléggé hátrányos helyzetbe hozza őket a plazmákkal szemben, és jócskán ront a magas felbontású összhatáson.

A plazma technológiánál új gázkeverékkel és modernebb panelmeghajtással egyre hatékonyabban kontrolálják majd a gázkisülés folyamatát, minimalizálva ezzel többek között a szellemképeket is (2-es ábra). Ezenkívül nagyobb fényerő és kontraszt érhető el, valamint a képpontok be és kikacsolási sebességét növelve még precízebb mozgásábrázolást kaphatunk. A feketék mélysége is tovább növelhető, és állítólag a kontrasztarány idővel 10000:1-ről akár 100000:1-re is növekedhet.

Hamarosan más egyéb technológiák is el fognak terjedni, mint a misztikus lézer, OLED, vagy SED tévék.

SZÜKSÉG VAN 1080P-RE?

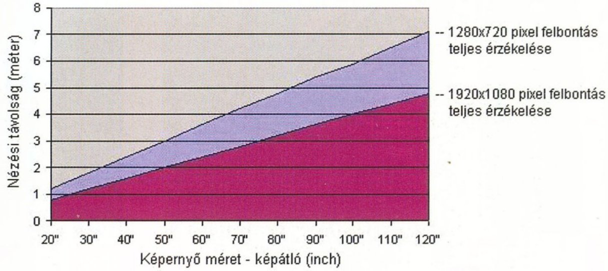
Gyakorlati tapasztalat hiányában az ember (engem is beleértve) hajlamos csodákat várni a nagy számok hallatán. Brutális grafikai javulást várunk az 1080p-től, és sokan már csak és kizárólag FULL HDTV-vel tudják elképzelni az életüket, pedig ez butaság. A közelmúltban volt szerencsétlen olvasni egy érdekes cikket a www.hazi-mozi.hu oldalon, mely elsősorban azt ecsetelte, hogy milyen távolságból érdemes nézni egy adott felbontású HDTV-t. Akit részletesebben is érdekel a téma, keresse meg a cikket, én most csak a tömörebben szeretném összefoglalni a lényegét, mert nagyon is idevágó a téma. Tehát, elviekben az emberi szem (egy kiváló látású ember esetén) egy teljes kör 360 fokából egyetlen foknak a 60-ad részét képes érzékelni, amennyiben két pont kellően elüt egymástól színekben (pl. fehér és fekete), márpedig ennél általában kevésbé eltérő képpontok vannak egymás mellett egy képmegjelenítőn. Anélkül, hogy alapos számolásba kezdenénk, tekintsük meg az 5-ös ábrát, melyet a cikk írójának engedélyével használtam fel. Feltételezem most sokan megdöbbennek, hogy milyen közel is kell ülni egy készülékhez, ha egyáltalán bármilyen jellegű különbséget fel kívánunk fedezni 720p és 1080p között. Nem véletlenül nem gyártanak 102 cm (40 col) alatt FULL HDTV, hiszen, mint ahogy az az ábrán is látszik, még ott is másfél méteres távolságon belül kell elhelyezkednünk, ha látni is akarjuk az 1080p-t, és akkor egy hibátlan látású emberről beszélünk. Fogalmazhatnék úgy is, hogy a FULL HD-nak csak akkor van igazán értelme, ha minimum 127 cm-es képmegjelenítőt veszünk, és azt is maximum 2 méterről nézzük. Megjegyzem, még így sem lesz akkora nagy különbség 720p és 1080p között, mint ahogy azt elképzeljük. Komponens kábellel a Splinter Cellnél 360-on minimális, gyakorlatilag a legtöbb ember számára „észrevehetetlen" volt a különbség. HDMI és a PS3 esetében már talán jobban látszik a különbség, de ott sem feltétlenül azért, mert a 1080p annyival számottevően élesebb lenne, mint a 720p. Sokkal inkább azért, mert egy 1080p-re optimalizált játék 720p-re visszaskálázva alig észrevehetően ugyan, de ricegős éleket eredményez *(6-os ábra)*. Arról nem is beszélve, hogy az olcsóbb FULL HDTV-k jelfeldolgozó rendszere általában még rosszabbul is birkózik meg a 720p-s jellel, mint egy ehhez közelebb álló átlagos, WXGA paneles (1366x768-as) HD-Ready LCD. Azok vegyenek tehát FULL HDTV-t, akiknek valóban van is pénzük erre a luxusra, de kellően ki is tudják majd használni azt.

MILYEN HDTV-T VÁSÁROLJUNK?

Rendkívül összetett kérdés, melynek megválaszolásában én legfeljebb segítséget nyújthatok, egyértelmű választ nem tudok adni. Számos tényezőt kell figyelembe venni. Első és legfontosabb talán az ár. Nagyon tömören 100 ezer alatt szélesképernyős monitort, 150-250 ezer között egy 68-82 cm-es LCD, 300 ezertől plazmát bő félmillióig, afelett pedig, ha nagyon sok pénzünk van, és ki is tudjuk használni, akkor egy igazán minőségi FULL HD LCD-t ajánlok. Képméret tekintetében a *7-es ábra* segít nektek eligazodni, hogy mi az ideális, felbontás tekintetében pedig az előbbi 1080p-s kérdésre adott válasz ad segítséget. Filmeknél fontos megjegyeznem még az ún. periférikus látásmódot *(8-as ábra)*. Ezt azt jelenti, hogy minimum 30 fokos rálátási szögnél az agyunk úgy érzi, mintha valóban a helyszínen lennénk, így kissé másképp éljük meg egy akciófilm jeleneteit, és az operatőrök is direkt ilyen beállításnál veszik fel a modern hollywoodi filmeket. Biztosan sokan tapasztalatok már, hogy moziban látott látványos film TV-ben megnézve már közel sem volt olyan komoly.

Gondoljunk arra is, hogy 127 cm-es képmérttől akár már havi 5 ezer forinttal is drágulhat a havi villanyszámlánk.

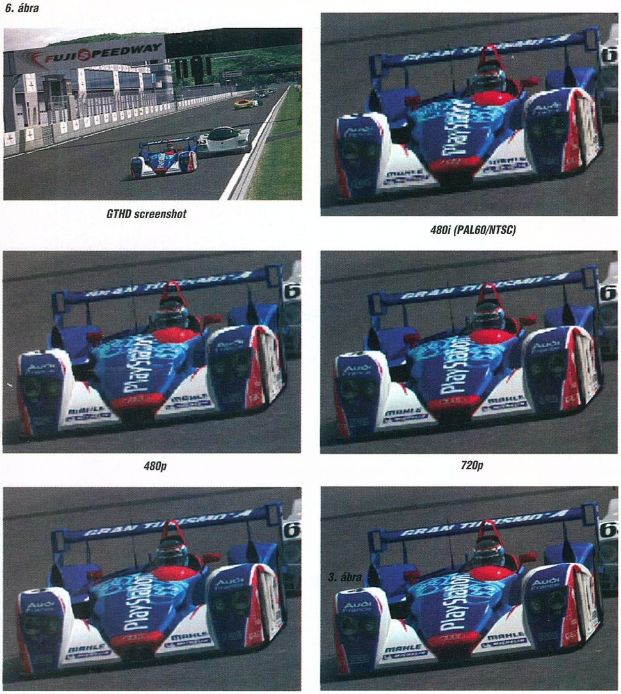
5. ábra



Minimális képméret / maximális nézési távolság adott képfelbontás teljes érzékeléséhez

www.hazi-mozi.hu

6. ábra



GTHD screenshot

480i (PAL60/NTSC)

480p

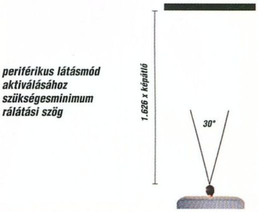
720p

1080i

1080p

Képrészletek különböző formátumoknál egy 1080p-re optimalizált játék esetében

7. ábra



8. ábra



Technológia terén sem adhatok egyértelmű támpontot, Én a plzamákat szeretem, de mindenkinek más az ízlése. Nagyon általánosítva, a plazmák képi stílusa a képcsöves modellekhez áll közel természetes színeivel (leszámítva sok ricegést meg villódzást persze). Az LCD-k kép full digitális élményt nyújtanak, van akinek ez bejön, van akinek ez túl mesterkélt. A projekciós TV-k mozis képei sokaknak túl lágyak ám képméretük miatt roppant előnyösek.

Amit ne felejtsünk még el, hogy boltban sokkal kissebnek tűnik egy készülék, mint itthon, valamint szalonokban fényesebb is a világítás, így nem ártana, ha vásárlás előtt lenne lehetőségünk sötétebb otthoni fényviszonyokkal megnézni, pl. félig leoltott lámpákkal. Fontos, hogy ismerős műsorforrással vizsgáljuk meg az adott HDTV-t. Ezen kívül már csak azt kell eldöntenünk, hogy milyen felhasználás szerepel majd nálunk leggyakrabban a palettán:

TV MŰSOR, VIDEOMAGNÓK ÉS ANALÓG VIDEOKAMERÁK

Sokan hajlamosak ezeket a tényezőkre egyszerűen csak legyinteni, miszerint már kimentek a divatból az SD források, és innentől, már csak minőségi HD forrásokat fogunk nézni. Ne legyünk meggondolatlanok. A földi digitális műsorszórást elterjedését (DVB-T) nálunk 2010. és 2012. között tervezik, és elvileg onnantól meg is fog szűnni az analóg sugárzás. Ez azonban még nagyon messze van, és a háztartások nagy részében addig is marad az RF antenna kábel, vagyis a szimpla analóg kábeltévé. Ezzel a dekódolt jellel a képcsöves TV-k játszi egyszerűséggel birkóznak meg, míg a legtöbb digitális képmegjelenítőknek alaposan meggyűlik vele a baja *(9-es ábra)*. Plazmákon még viszonylag kellemes, ám LCD-ken, vagy projekciós TV-ken már jobban kijönnek a képhibák, mivel az analóg képeket a képzajokkal együtt digitálissá alakítják, ez pedig csak fokozódik a nagyobb képernyőméret esetén. Segíteni leginkább úgy tudunk ezen, ha műholdas digitális adást rendelünk az egyik szolgáltatótól, és beszerzünk egy minőségi beltéri egységet, a lehető legjobb képkimeneti jellel (pl. komponens), ami persze nagyon drága.

A videomagnók és a videokamerák többnyire kompozit jelet adnak le, kivéve a minőségibb S-VHS rendszert, ez utóbbi S-Video jelet prések ki magából. Jobb ugyan az RF-nél, mert nem kell külön dekódolni, így mentesül a képzajoktól, ám még mindig roppant gyenge analóg jelnek minősül, ahol továbbra is össze van tömörítve minden képinformáció egyetlen jelben. Itt is a képcsöves TV-k az ászok, és csak onnan jön a plazma, majd az LCD, és végül a projekciós TV. Legyinthetnénk a dologra, és mondhatnánk, hogy majd úgyis vesz az ember egy DVD felvevőt, de az sem olcsó éppenséggel, és nem fogja mindenki kidobni videomagnóját ezért. Mind a mai napig rengetegen használják otthon, ha valami műsort (legyen az akár egy felnőtt csatornás adás) fel akarunk venni a TV-ből. Ettől függetlenül segíteni úgy tudunk ezen, ha tényleg beszerzünk egy DVD felvevőt normális képkimenettel (minimum RGB). Régi féltve őrzött (kamera/videó) felvételeinket pedig számos helyen átmásolják nekünk a lehető legjobb minőségben DVD-re.

DVD FILMEK

Sokan azt gondolják, hogy ha majd a HD filmek elterjednek, akkor a DVD piac abszolút kihal, sőt majd rá sem fogunk tudni nézni gyűjteményünkre a HD élmény megtapasztalása után. Badarság, több szempontból is. Ne felejtsük el, hogy a DVD filmek igazán csak az elmúlt egy-két évben terjedtek el nálunk, és

9. ábra



TV műsor képcsöves TV-n

TV műsor átlagos digitális megjelenítőn

10. ábra



komponens — HDMI

váltak igazán elérhető áruvá, gondolok itt a 3 ezres premierfilm árakra, és a rengeteg 1-2 ezres akciós filmekre. Emlékszem 2003. környékén még ennek a minimum duplája volt érvényben, és az akkori 30 ezres külföldi kínálatból nálunk talán egy-két ezer volt kapható, azóta pedig jelentősen javult a helyzet. Jelenleg – ha jól tudom – egy átlag magyar kiadású HD film kb. 10 ezer forint. Azt is megértem, hogy sokakat teljesen elvarázsolnak a márkaszalonokban tapasztalt HD demóműsorok, azonban a legtöbben meglepődnének, ha tudnák, hogy a DVD technológiában mennyi tartalék volt eddig, amit sokan meg sem tapasztalhattak, vagyis a DVD technológia határait súrolva már egyáltalán nincs is akkora brutális különbség HD és SD film között. Természetesen előbbi lesz a csúcsminőség, nem is kérdés, de egyáltalán nem annyival jobb, hogy többet ne akarjunk majd DVD filmeket nézni.

A DVD filmek esetében szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hiszen bőségesen válogathatunk a minőségi – többek között digitális – jelátvitelben. Analóg jel esetén továbbra is a képcsöves TV-k adják a legjobb képet, főleg váltott soros PAL esetén. Mélyebbek a feketék, részletgazdagabb a kép, és egyszerűen minőségibb a kép. Aki nem látott még minőségi 16:9-es sikképcsöves TV-n DVD filmet, az egy átlagos TV-hez képest ezt is nagyon komolynak fogja érezni. A digitális képmegjelenítő esetében ki kell használnunk a technológia nyújtotta előnyüket, és túllépnünk a képcsöves TV-k határain: ezek pedig elsősorban az (igazi!) progresszív pásztázás, a digitális jelátvitel, és a HD felkonvertálás (utóbbi a legjelentéktelenebb, de azért nem árthat). Nincsen más dolgunk, mint venni egy HDMI kimenetű DVD lejátszót, mely esetleg márkában is passzol képmegjelenítőnkhöz, és ez esetben elmondható, hogy a komolyabb LCD-k esetében közel olyan minőségi képet kaphatunk, mint a síkképcsöves TV-ken, projekciós TV-ken talán rosszabbat, de nagyon is mozis feelingüt, plazmákon pedig a lehető legszebbet.

WII ÉS ELŐZŐ GENERÁCIÓS JÁTÉKOK

Ezt a témát már körüljártam az előző rovatban, továbbra is tartom, hogy az analóg SD jel esetén a képcsöves TV-k a legjobbak. Esetleg akkor ajánlanék egy komolyabb HD plazmát, ha rendelkezésünkre állna komponens kábel, valamint a 480p opció (Wii esetében ez nem gond). LCD-n sajnos még így is rosszabb lesz az eredmény, de egy átlagos képcsöves TV-khez képest még így is simán szép lesz. Hogy hogyan lehet ezen segíteni? Nos, mint ahogy azt előző számunkban ajánlottam, mindenképpen érdemes komponens kábelt beszerezni konzoljainkhoz. Ám ez viszonylag ritka, és van egy sokkal kézenfekvőbb megoldás, szimplán az újgenerációs konzolokon kell lejátszani az előző generációs játékokat. Nem kérdés, hogy pl. egy PS2 játék HDMI-n át nagyságrendekkel szebb, mint akár RGB-nt át is. Sőt valószínűleg még dob is valamint a grafikán a gép. Jó példa erre a Halo/Halo 2, mely a 360-omon lejátszva színesebb és élénkebb képet ad, mint Xbox-on. Wii esetében, amely teljes körű kompatibilitást élvez, szintén igaz (bár ez esetben nem tudom, hogy a 480p a korábbi Nintendo játékokra is érvényes lenne-e).

X360

Ez az a pont, ahonnan már alaposan hátrányba kerülnek a képcsöves TV-k, és végre előtérbe kerülnek a digitális HD képmegjelenítők. Xbox 360-on jelenleg kizárólag analóg kimeneti jel áll rendelkezésünkre. Mint ahogy a nagytesztből kiderül lejjebb, a komponens jellel jobban megbirkóznak a plazmák, ám azokról csak 300 ezer forinttól beszélhetünk. Olcsóbb LCD-k esetében érdemes elgondolkozni egy VGA kábelen is, mivel ez a jel alapvetően közelebb áll az LCD-khez. Általában fakóbbak lesznek a színek, esetleg PC-sebbek a játékok grafikai stílusa, ám a kép többnyire tényleg élesebb is lesz. Ha esetleg idővel megjelenne végre a HDMI-s 360, akkor sokat dobhat majd az LCD-k képminőségén, és természetesen a plazmáknál is.

PS3

Hála HDMI-nek, itt szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen egy viszonylag átlagos LCD-n is nagyon szép képeket kaphatunk digitális jelen át, hiszen ilyenkor közvetlenül meghatározza a készülék, hogy melyik pixelen milyen képinformáció jelenjen meg *(10-es ábra)*.

Habár gyakorlatban nem volt szerencsém kipróbálni, sejtésem szerint a komolyabb highend LCD-k, köztük is a csúcs Bravia modellek (11-es, 12-es, és 13-es ábrák) már megelőzik HDMI-vel a plazmákat, részletgazdagságban legalábbis elég valószínű. Ám ehhez tisztességes adag pénzt kell leperkálni. A 200-300 ezer körüli LCD-k azonban még HDMI-vel sem érnek fel a plazmákkal. Egyébként amit eddig láttam a PS3-ból HDMI-vel a Panasonic TH-42PV60-as plazmán, az szimplán lenyűgöző volt, főleg a Motorstorm esetében.

HD FILMEK

Itt egyelőre még mindig a plazmákat preferálják jobban a házimozisok, hála a színhűbb képeknek, valamint az igazán mély feketéknek, és a full kontrasztos képeknek. Azonban ha elegendő pénzünk van, egy igazi FULL HD LCD-vel, leginkább egy komolyabb Braviával, rendkívül részletgazdag képeket kaphatunk. HDMI-vel élesebbet, mint egy szintén FULL HD-s plazmán (kivéve a gyors mozgásokat). Itt már nagyon egyénfüggő, hogy a képi világa melyik technológiánál tűnik ideálisabbnak.

PC-RE KÖTÉS ÉS KÉPNÉZEGETÉS

Itt már egyértelműen az LCD van előnyben, nem csak azért, mert sokkal közelebb áll hozzá a VGA jel, de sokkal stabilabb képek nyújt állóképet esetén. Nem adnak rossz képet a HD plazmák sem, de a PC-s felhasználásnál eléggé zavaró lehet az ideiglenes képernyő beégés is, pl. akár a fránya Windows logo esetében.

HDTV AJÁNLÓ

1-es példa:

Miklós iskolába jár, saját keresettel még nem nagyon rendelkezik, csak amit hétvégéken megkeres egy kis extra munkával, így leginkább csak szüleire számíthat anyagiakban. Sikerült rábeszélni szüleit egy HD konzolra (360 vagy PS3), de természetesen őt is vonzza a magas felbontás. Miklósnak sem kell kétségbe esnie, hiszen ha felnéz a világhálóra, már 50 ezer forinttól találhat tucatszám 19 colos (48 cm-es), vagy még nagyobb széles képernyős TFT monitorokat. Ezek a monitorok (elvileg) mind képesek fogadni VGA-n át 1360x768-as felbontást (néha még nagyobbat is), mely még jobb is a 720p-nél, és egy méteren belüli nézési távolságnál nagyon szép a kép. Mint ahogy a múlt havi rovatban is írtam, a színek ugyan elmaradnak majd egy komolyabb HDTV-től, de a részletgazdagság terén nem lesz panasz, a széles képernyő miatt pedig ezt a megoldást is ideálisnak mondhatjuk, sőt még DVD filmekkel sem lesz rossz az eredmény, HD filmekkel főleg nem (360-ról/PS3-ról lejátszva). Minden egyéb felhasználásra (TV, SD játékok stb.) pedig megmaradhat a szobában a képcsöves televízió.

2-es példa:

Zsolt hardcore játékos, és szabadideje nagy részét kedvenc hobbijára veszteget, így ő is fontosnak tartja egy HDTV beszer-

11. ábra



Sony Bravia KDL-32V2500
(82 cm, HD Ready LCD, 1366x768, 318 ezer)

12. ábra



Sony Bravia KDL-40W2000
(102 cm, FULL HD LCD, 1920x1080, 576 ezer)

13. ábra



Sony Bravia KDL-40X2000
(102 cm, FULL HD LCD, 1920x1080, 718 ezer)
(117 cm-ben 1.02 millió, 132 cm-ben 1.4 millió)
jelenleg a highend LCD-k csúcsa

14. ábra



Sony KDS-55A2000
(140 cm, FULL HD SXRD paneles projekciós TV, 1920x1080, 649 ezer)

zését PS3-hoz vagy 360-hoz. Azonban nem akar túlzásokba esni, nehezen megkeresett fizetését nem akarja feleslegesen elherdálni, így egy valamire való igényes HDTV-t akar, ami kiváló HD játékokhoz, ideális előző generációs konzolokhoz, és ugyanúgy alkalmas DVD-hez, HD filmekhez, valamint akár még TV műsorhoz is, bár ez utóbbi csak másodlagos szempont nála. Zsoltnak mérlegelnie kell, hogy körülbelül mennyit tud, illetve mennyit hajlandó áldozni a témára, és eszerint 150-250 ezer között egy 68 vagy 82 cm-es LCD lesz számára az ideális választás, amely képminőségre mindenképpen a jobb modellek között van, de árához képest kellően nagy is. Néhány ajánlat képminőség szerint körülbelüli(!) sorrendbe rakva:

Samsung LE32R32B – 82 cm – 157 ezer
Samsung LE-27S71 – 68 cm – 144 ezer
Samsung LE-32S71 – 82 cm – 184 ezer
Samsung LE-37S71 – 94 cm - 248 ezer
Panasonic TX-32LE60 – 82 cm – 175 ezer
LG 32LC25R – 82 cm – 189 ezer
Samsung LE26R71B – 66 cm – 189 ezer
Samsung LE32R71 – 82 cm – 238 ezer
Sony KDL-26S2000 – 68 cm – 200 ezer

3-as példa:

Péternek sikerült rábeszélnie a családját egy komolyabb HDTV-re, amivel egyben le is cserélik a família nagy esti tévékészülékét. Egy olyan képmegjelenítőre gondoltak, amivel továbbra is nézhetnek híradót, sorozatokat, sportműsorokat, és továbbra is tarthatnának esti DVD-zéseket. De ugyanakkor legyen jövőbiztos a hamarosan megjelenő digitális televíziózáshoz, adjon kiváló képet a közeljövőben elterjedő HD filmekhez, és ugyanakkor teljesüljön Péter álma is, hogy egy hatalmas HDTV-n játszhasson kiváló minőségben HD és SD játékokkal egyaránt. A családnak egy olyan készülékre van szüksége, amely úgymond univerzális készülékként is kiválóan teljesít. Az x tagú családra gondolva mindenképpen előnyös a nagy képméret, az pedig nem túl pozitív, ha közben vacakolni kell az ideális nézési szöggel, így olyan készülék kell, amely minden nézési szögből kiváló képet nyújt. Péterék valószínűleg egy plazmával fognak a legjobban járni, elsősorban a Panasonic PV60-as sorozattal. A 127 cm-es modellnél például még 720p-s kép esetén is nézhetjük akár 3 méterről is a készüléket a szoba bármelyik foteljéből, a képminőség nem fog romlani. Ár/érték arányban is nagyszerűen helytállnak, kezdve a 293 ezerbe kerülő 94 cm-es modelltől, az 600 ezerbe fájó 127 cm-esig *(3-as ábra)*. Ha hajlandóak vagyunk adott méretnél 150-200 ezerrel még többet is kiperkálni, valamivel minőségibb Pioneer modelleket is nézhetünk, és persze akadnak más, esetleg olcsóbb, vagy nagyobb modellek is más gyártóktól, pl. LG vagy Samsung.

4-es példa:

Ferenc munkája révén igen elfoglalt, TV-t nézni ritkán van ideje, ellenben szabadidejében szeret filmekkel, illetve videojátékokkal kikapcsolódni, akár barátaival vagy barátnőjével. Szeretné, ha ez a pár óra valami különlegeset nyújtana neki, és segítene kikapcsolódni egy fárasztó munkanap után. Természetesen nem veti meg a képminőséget sem, de szereti az igazán nagy méretű képernyőket, hogy a fotelébe belehuppanva igazán beleélhesse magát egy-egy látványos mozifilmbe, vagy komolyabb autós/lövöldözős játékba. Ferenc valószínűleg akkor fog a legjobban járni, ha egy komolyabb projekciós televíziót választ magának, hiszen adott összeg esetén így kaphatja a lehető legnagyobb képméretet. TV műsorra ritkán van ideje, de ha mégis megnézne egy sorozatot, vagy híradót, a képminőség simán megfelel az elvárásainak. A DVD filmek, és a későbbi HD filmek mindenképpen nagyon látványosak lesznek hála a nagyobb képméretnek (főleg tökéletes jelátvitel esetén), és a rálátási szög sem okoz problémát ekkora képernyőnél. Esti órákban nagyon kellemes mozis képet nyújtanak ezek a készülékek, de ha esetleg egy napfényes délután sem okoz gondot, ha egy sötétített függönyt szerez be. HD játékokhoz nagyon szép képeket kaphatunk, de az SD felbontású stuffok is jól mutatnak majd.

Sony KDF-50E2000 *(előző rész 5-ös ábra)*
Sony KDS-55A2000 *(14-es ábra)*

5-ös példa:

Zoltán igazi megszállott hardcore játékos. Képes naponta 6-8 órát is konzolok mellett tölteni, hétvégéken akár még ennél is többet. Szorgalmas gyűjtő, és mindene a tökéletes kompromisszummentes grafika. Imádja a Halo-t, a Killzone-t, a Gears of Wart, alig várja a PS3-at, és amint lesz HDMI-s 360, azt is fog venni. TV műsort is szokott nézni, meg hébe-hóba filmeket is, de mindez másodlagos nála. Zoltán valószínűleg akkor fog a legjobban járni, ha egy csúcsminőségű LCD-be invesztál bele. Attól függően, hogy mennyi pénze van, gondolkozhat akár FULL HD-ben is, hiszen számára nem lesz probléma, ha egy 102 cm-es modellt másfél méterről kell nézni a tökéletes képminőség érdekében. Ilyen komoly LCD-k tekintetében pedig bármilyen felhasználást is nézünk (TV, DVD, SD játékok stb.), rosszul semmiképpen sem járhatunk, sőt ellenkezőleg.

Sony KDL-32V2500 *(11-es ábra)*
Sony KDL-40W2000 *(12-es ábra)*
Sony KDL-40X2000 *(13-as ábra)*



XBOX360-AS NAGYTESZT

Mint ahogy az előszóban is említettem, Rudymesternek hála több highend LCD-t és plazmát is volt alkalmam letesztelni 360-nal, hogy végre élőben is megbizonyosodhassak az egyes típusok tudásáról. Elsősorban 3 játékot használtam fel a teszt során, ezek pedig a Gears of War, a Project Gotham Racing 3, és a Splinter Cell Double Agent. Előbbi kettőt azért, mert jelenleg ők a csúcsok 360-on, utóbbit pedig azért, mert az egyetlen 1080p-s natív felbontású 360-as játék.

Utunk először a 102 cm-es **Samsung LE-40F71**-hez (előző rész 7-es ábra) vezetett, az (egyik) legolcsóbb full HD-s LCD, ami kapható ma hazánkban 444 ezres árával. Alapból 720p-re volt állítva a dashboard, a kép pedig kissé életlennek tűnt, 1080p-re állítva viszont már elérte a „megszokott" HD látványt. Azt fontos tudni, hogy ez a Samsung azon kevés FULL HDTV-k egyike, amely nem csak HDMI-n, hanem komponensen és VGA-n át is fogad 1080p-t. Elsőként a Splinter Cellel kezdtünk. A kezdő képsorok kissé sötétnek tűntek, és sajnos rá is kellett jönnünk, hogy ez a dinamikus kontraszt opció miatt van, amely automatikusan változtatja a kontrasztot a képhez illetően, így azonban sötét részeknél alig látni valamit. Beúsztam a csatornába, majd a jégréteget áttörve berántottam az őrt, és kimásztam. Ez már egy jóval fényesebb rész volt, és itt meg is jegyeztem, hogy ez a grafika itt bizony kiváló. Nem nagyon húztuk az időt, megnéztük 1080i-vel. Ahogy azt sejteni lehetett, nem nagyon látszódott különbség a felbontásban, azonban főleg a rácsoknál lehetett látni, hogy sokkal ricegősebbek lettek az élek. 720p-re visszatolva már kevésbé volt ricegős a kép, ám most meg Sam Fisher körvonalai lettek minimálisan ricegősek, ez nyilván a visszasklázás miatt. Egyébiránt talán a felszerelése volt kevésbé kidolgozott, de mi ezt még szűk másfél méterről is alig vettük észre. Kipróbáltuk VGA kábellel is az 1920x1080 felbontást 60 Hz-en (egyenrangú az 1080p-vel). Kicsit fakóbbak lettek a színek, viszont az élesebb lett a kép, látszik, hogy közelebb áll a Samsunghoz a PC-s VGA jel. Még egy nagy előnye, hogy a dinamikus kontraszt itt ki lett iktatva, így a sötétben is jól lehetett látni. Kipróbáltam a 720p-s MotoGP-t szintén VGA kábellel, az már nem tűnt olyan élesnek. Komponens kábel visszadugva, ezután a Gears of Wart próbáltuk ki 720p-n. Már a játék menüjében lehetett látni, hogy a feketék nem tökéletesek. A bevezető képsoroknál pedig, amikor Marcus-t kiszabadítják a börtönből, szinte semmit nem lehetett látni a kukucskáló nyiláson át, csak szürkés feketeséget. (Megjegyzem, ennél a résznél egyedül szinte minden HDTV elvérzett, amit láttam.) A felettünk cikázó fenevadakból sem látszott sok minden, de azért kivehetőek voltak. Egyik kedvenc csatajelenetemet, a 4-es Act első pályáját tettem be. Itt is előjöttek a Samsung hibái, megpedig a fakó színek, és ezen az sem segített sokat, hogy feljebb tekertünk a színen. A háttér kissé homályosnak is tűnt (jobban, mint amennyire ez a játékban normális), és az élek sem voltak recétlenek. A gyors mozgások sem voltak tökéletesek. Érdekességképpen megnéztük, hogy mi van, ha a 720p-s GoW-ot 1080p-re állítjuk. Az eredmény: a grafika fikarcnyit sem szebb, ellenben a karakterek körvonalai csúnyán ricegtek.

Ezután jöhetett az EISA díjas **Philips 37 PF 9731** highend 94 cm-es LCD. 750 ezres árával csodákat vártam tőle. Szintén FULL HD, ám hála a bonyolult technológiának, kizárólag 1080i-t képes fogadni, még HDMI-n át is. A GoW-val kezdtük, és ami rögtön lenyűgözött, az a mély fekete a játék menüjében. Sajnos elkiabáltam, ugyanis a kezdő képsorok durván sötétek voltak, még rosszabb, mint a Samsungon. A csatajeleneteknél pedig csúnyán elvérzett a Philips. A háttér totálisan homályos volt, a színek fakóak, a Pixel Plus 3D meg sokat segített, de ilyenkor meg az élem lettek durván ricegősek, hiszen az csak egy „becsült" mű képet ad. További zavaró elem, hogy az LCD menüje (pl. kontraszt/fényerő átállításnál) az egész képernyőt beteríti, nagyon zavaró. Betettük a Splinter Cellt, az sem volt jobb, mint a Samsung, és a rácsoknál nagyon durván ricegett, ki is vettük, nem az igazi. Néztünk néhány Live-ról letöltött demo HD filmet, azokkal már jobb volt. A fekete is ideális volt, ám inkább csak szemből nézve. Külön érdekesség, hogy az Ambilight funkciónak hála, a készülék olyan színű-vé világítja meg a falat, ami jó passzol az adott képhez. pofa, de nem olyan nagy szám. Filmekhez tehát nagyon ideális, de játékhoz még a Samsung is jobb.

A soron következő készülék a **KDL-40X2000**-es highend LCD volt (13-as ábra), vagyis a FULL HD-s csúcs Bravia. Itt már egészen más volt a helyzet. A GoW-nál eddig ez az LCD típus boldogult a legjobban a sötét részekkel, és a csatajelentek is kiválóak voltak. Mély feketék, persze továbbra is csak szemből, élénk színek, jól kivehető háttér, részletgazdag kép, és szép ricegésmentes élek. Sajnos komponensen át „csak" 1080i-t tud, és a Splinter Cellnél is inkább a 720p ajánlott, azért így néztük. Minimális ricegés tapasztalható, de ez csak a visszaskálázás miatt volt, egyébként eddig a legszebb képet adta a sorban. Betettük a PGR3-at 720p-n, nagyon komoly volt. Továbbra is élénk színek, határozott élek, minimális utánhúzás, tehát igazi minőségi megjelenítés. A HD demo filmek is nagyon szépek voltak, de akárcsak a Philips esetében, itt is erősen ki lett hangsúlyozva a tömörítési hiba. (Sajnos a Live-ról letöltött HD filmek erősen tömörítettek. Ez annyiban gázos, hogy sokan használnak majd DivX-et, vagy egyéb formátumot, ahol szintén erősen kijöhetnek a digitális képzajok LCD-ken.)

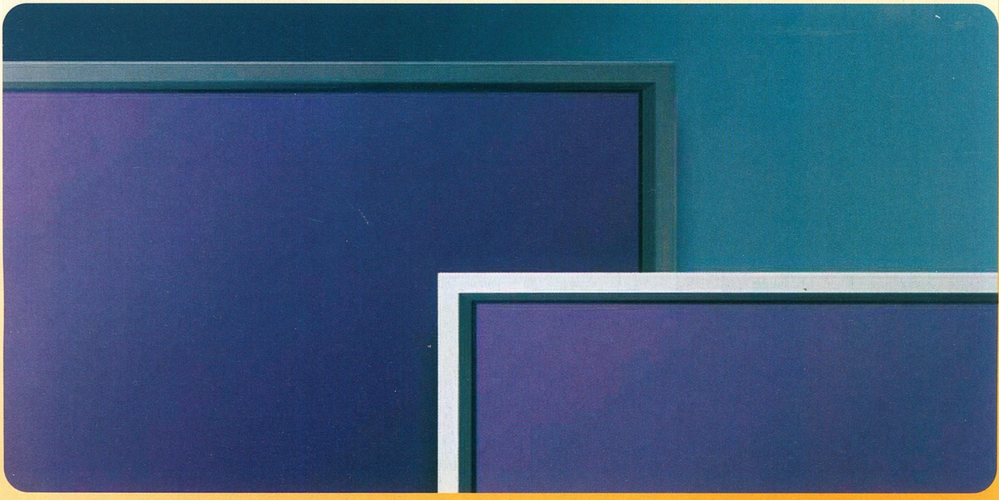
Ezután átballagtunk a **Panasonic 37PV60**-ashoz. A **42PV60**-t sajnos nem tudtunk kipróbálni, de nagy különbség nincsen közöttük, mindössze 48 sornyi felbontás különbség a panelon, így a 42PV60-as csak egy fokkal lehet szebb, és persze 13 centivel nagyobb. Beraktuk tehát a Splinter Cell-t. Sajnos egy nagyon fényes helyen tudtuk csak kipróbálni, így nem jött vissza a készülék igazi tudása, a pedig kép nem tűnt semmivel sem rosszabbnak, mint a korábbi LCD-ken. A PGR3-on már más volt a helyzet. Itt már lehetett látni, hogy a Bravia részletgazdagabb képet ad, de ez érthető is. Előbbi 1920x1080-as panelú, míg a 37PV60-as csak 1024x720-as. Na persze, „mindössze" egy 1280x720-as játékkal (PGR 3) kellett operálniuk a készülékeknek, a Bravia mégis érezhetően részletgazdagabb volt. (Ennél egy fokkal jobb a 42PV60, melyet mint ahogy később újra kipróbáltunk Stingnél újra, nagyon is részletgazdag. Nem tudom pontosan, hogy a plusz 48 sor, vagy az otthoni világítás segített-e rajta ennyit.) A színek azonban egyértelműen jobbak voltak, mint a Bravian. Élénk full játéktermi mély piros, kék, zöld, sárga stb. Az piros Ferrarik láttán, mintha a játéktermi Ferrari Challenge köszöntött volna vissza. A sötét részeknél nem boldogult jobban (ebben a megvilágításban), mint a Bravia, viszont a Gears of Warnal nagyon precíz, ricegésmentes képet adott, és nagyon szép élénk színeket produkált, nem beszélve a minden szögből mély feketéről. A demo HD filmek egészen természetes színeket adott, és a tömörítési hiba szinte észrevehetetlen volt az LCD-khez képest.

Átballagtunk egy sötétebb részhez, amely ideálisabb volt plazmákhoz. (Nem annyira sötét, mint a projekciós TV termekben, csak kevésbé megvilágított.) Ott végre rádughattuk a 360-at az EISA díjas highend plazmára, a Panasonic **TH-50PV600**-asra (ennek a funkciókban némileg butítottabb verziója az 50PV60, lásd 3-as ábra). A Gears of Warnál megdöbbentünk. Nemhogy tökéletesen kezelte a fényeket, meg a sötét részeket, de ez volt az első HDTV, amin még a börtön falai is látszódtak ennél a kezdő jelenetnél. Később egy csatajelenetnél szintén lenyűgöző volt látvány. A GoW 720p-s, amihez ennek a 127 cm-es plazmának az 1366x768-as panelje bőven elegendő, és bár megdöbbentő, de legalább olyan részletgazdag képet adott, mint a FULL HD-s Bravia. Sőt, még annál is jobbat. A színek a lehető legszebbek voltak, az élek rendkívül precízen, mindenféle ricegés nélkül lettek megjelenítve, még pontosabban, mint a csúcs Bravia esetében. A PGR 3-at még soha korábban nem láttam ilyen gyönyörűnek. A Splinter Cell sötét jelenetei is kiválóan lettek visszaadva. Az 50PV600-as játszik könnyedséggel kezelte a komponensen át kapott 720p-s jelet, és messze a legszebb képet nyújtotta, az összes HDTV közül. A legmegdöbbentőbb talán mégis az a tényező, hogy gyors mozgásoknál is végig éles maradt, valamint minden szögből ugyanolyan mély feketéket adott, míg ezt még az X-es Braviánál sem mondhatjuk el. A HD demo filmek is egyértelműen itt voltak a legszebbek.

Végül, de nem utolsó sorban rákötöttük a gépet egy 150 cm-es highend **LG 60PY2R** plazmára (egy és negyed millió). A panel itt is 1366x768-as volt, a kontraszt azonban csak a fele a Panának (10000:1 helyett 5000:1) ez meg is látszott rajta, és persze a sötét részeken csúnyán elvérzett, ellenben képminőségben, színekben, és minden egyéb tényezőben simán a Bravia X szintjén volt. Azt hiszem nem kell mondanom, hogy mennyire mozis hatású volt a Gears of War és a PGR 3, valamint a filmtrailerek ekkora képméretben. Egészen más élmény volt így játszani rajta. Végül ezt a típust teszteltük a legtöbbet, mivel köré gyűltek a legtöbben az alkalmazottak is, így jó pár egyéb demót is kipróbáltunk rajta.

Azt természetesen hozzá kell tenni, hogy itt kizárólag az Xbox 360 és a komponens kábel (többnyire 720p) volt az egyedüli tényező (leszámítva Samsungnál a VGA kábelt). HDMI-nél valószínűleg jobban szerepelnének az LCD-k, de ettől függetlenül levonhatunk néhány következtetést. Először is, az LCD-k között messze a Bravia X adta a legszebb képet. Véleményem szerint már a V sorozat is kb. ilyen komoly képminőséggel rendelkezik, tehát nem kell ehhez a képminőséghez feltétlenül FULL HD modellt vennünk. A lehető legszebb képet az EISA díjas Panasonic 50PV600-as plazma adta minden téren. A 37PV60-as (1024x720), és a 42Pv60-as 1024x768) plazmák is simán kiválóak a legtöbb szempontból, egyedül részletgazdagságban maradnak el a csúcs Bravia modellek mögött, de más tényezőket tekintve még jobbak is. Az LG plazma átlagosan vizsgázott a sötét részeknél, ellenben minden más téren a Bravia X szintjén állt, amiből arra következtethetünk, hogy a plazmák bizony jobbak Xbox 360-hoz, főleg, hogy vannak még a Panasonic-nál is minőségibb (és drágább) Pioneer plazmák. Végül az 1080p-ről annyit, hogy így komponenssel nem sok értelmét láttuk. Az élsimítás tekintetében jobb, de alig észrevehető a különbség. Esetleg majd PS3-al és HDMI-vel más lesz az eredmény (a jövő hónapban?).

Krisz
rajkrisz@freemail.hu





kishírek a nagyvilágból

OROSZSZÁGBÓL, SZERETETTEL: A TETRIS SZTORI

A Tetris nem csak minden idők talán legjobb játéka, de egyben minden idők egyik leghányatottabb sorsú legendája is: amilyen egyszerűek a szabályai, olyan bonyolult a sorsa.

Az egész 1985. júniusában kezdődött. A 29 éves **Alexej Pajitnov** a Szovjet Tudományos Akadémia moszkvai komputerközpontjában dolgozva létrehozta a legendát – a Tetris első formája a szovjet elmék által összetákolt Electronika 60-on látta meg a napvilágot, ám ez csak erős túlzással aposztrofálható teljes értékű játéknak, nevezzük inkább egy prototípusnak. A koncepció végleges közeli formáját még ugyanezen évben érte el, mikor Vadim Gerasmov, Pajitnov kollégája a nyugaton jóval ismertebb IBM PC-re átcibálta. A Tetris név a görög „tetra" és a nyugati „tennis" szóból ered – jelentése: négy –, az ötlet maga viszont egy már korábban elkészített játékból, a Genetic Engineeringből származik, ahol a 4 kockából álló elemek (tetraminok) mozgatásával kellett túlélni az egyes szinteket. Mivel Pajitnov tervei csődöt mondtak az értékesítést illetően, a PC változat terjesztése az irodán belül kezdődött, kézzel másolva át a kollégák gépére, de Moszkván kívül nem vált ismertté, egészen addig, amíg kishazánkba nem tévedt. A budapesti scene rohamtempóban készítette el az Apple II és a Commodore 64 portot, amely már remek kiindulópontot jelentett a Tetris népszerűsítésére. A piacképesebb változatok azonmód fel is keltették a nyugat, egész pontosan a brit Andromeda kiadó figyelmét, és itt kezdődtek a bajok...

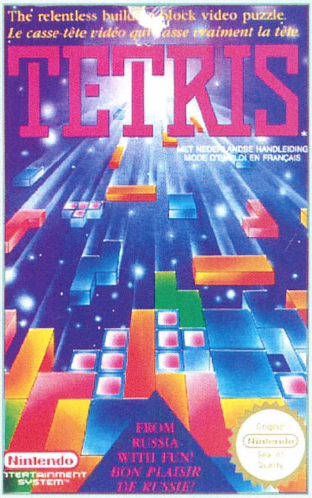
Ekkor 1986. júliusát mutatták a naptárak, az Andromeda elnöke, **Robert Stein** pedig arra az elhatározásra jutott, hogy a gyémántot átemeli a vasfüggöny mögül – az úr a PC verzió jogait közvetlenül Pajitnovtól kívánta megszerezni, míg az egyéb kiadásokkal kapcsolatban a magyar programozókat tartotta illetékesnek. Ám mielőtt Stein kapcsolatba léphetett volna az Akadémiával, vagy magával Pajitnovval, gondolt egyet és – a handheld és az árkád verziókat leszámítva – látatlanul és jogtalanul túladott a szellemi tulajdonon a Mirrorsoft brit képviseletének, illetve az amerikai Spectrum Holobyte-nak, utóbbi cég pedig a Microsoft támogatásával annak rendje és módja szerint még ugyanebben az évben az Egyesült Államokban piacra dobta személyi számítógépekre. Az általa kiváltott elképesztő hisztériára és az elsöprő sikerre azonban senki sem számított, ez pedig egyértelmű jel volt arra vonatkozóan, hogy a Tetris-ben több van, mint azt elsőre bárki is gondolta volna. Ám több ezer kilométerrel arrébb a licencproblémák körüli bonyodalmak egyre nagyobb viharfelhőként telepedtek a szembenálló felek vállára: novemberben Stein úgy dönt, hogy asztalhoz ül az Akadémiával a Tetris jogokat illetően, ráadásul olyan erélyesen teszi ezt, hogy gépre ülve egyenesen Moszkvába repül, személyesen győzve meg a feleket a szerződés aláírásának szükségességéről. Minden erőfeszítés ellenére üres kézzel kellett távoznia: egyrészt Pajitnov nem hajlott az alkura, másrészt pedig a szovjeteknek fogalmuk sem volt arról, hogy hogyan kezeljék ezt az egész videojáték dolgot. Stein ekkor történelmi döntésre jut: a jogi macerát kikerülve egyszerűen meglovasítja az egész ideát azt állítva, hogy a magyarok találták ki. A sors azonban közbeszól és keresztülhúzza a számításait: a Spectrum Holobyte által kiváltott Tetris-mánia olyan hatalmas méreteket ölt, hogy a CBS esti híradója riportot közöl a játékról, Pajitnovot megnevezve az eredeti alkotóként. A tárgyalások új irányt vesznek, a riport után nem sokkal egy új cég, az ELORG kerül a képbe (ami mögött valójában a szovjet kormány áll, presztízskérdést csinálva az egész ügyből), Stein új tárgyalófeleként. Az ELORG vezetősége viszont már az elején rájön a turpisságra, Stein kereszttűzbe kerül a jogtalanul értékesített licenccel kapcsolatban, így az alkudozásnak azonnal vége szakad, mire ellenlépésként Stein nemzetközi konfliktussal fenyegetőzik. A vállalat felindultsága érthető, nem csak Stein, de az Andromeda pökhendisége is felkavarja a kedélyeket, hiszen az általuk bekasszírozott bevételből egyetlen pennyt sem küldtek el az Akadémiának, nemhogy Pajitnovnak.

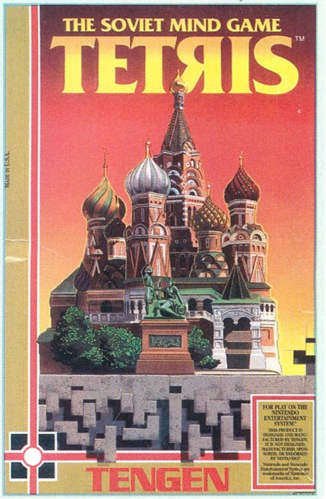
Mégis, 1988. májusában – majdnem fél évvel az ultimátum után – a felek mégis megegyeznek. Stein megkapja az ELORG-tól a Tetris személyi számítógépekre vonatkozó jogait, de a szerződés szigorúan megtiltja az árkád és a handheld kiadásokkal kapcsolatos bárminemű tapogatózást, a záradék pedig olyan platformokat is megjelöl, „amelyről még csak nem is álmodozunk". Ez idő alatt a Tetris Angliában és az Egyesült Államokban minden idők legnagyobb példányszámban értékesített játékaként írja tovább saját históriáját a videojátékok nagykönyvébe. A probléma áthidalása érdekében júliusban Stein másodszorra is repülőre ül, de ezúttal csak Párizsig megy, hogy találkozzon Pajitnovval az árkád jogokért. A szituáció újabb fordulatot vesz, hatalmas kavarodást okozva, shakespeare-i drámákat és brazil szappanoperákat megszégyenítő mennyiségű szereplővel, intrikával, egyebekkel.

A Spectrum és a Mirrorsoft az általuk megvásárolt jogokat más fejlesztőstúdióknak is árulják. A Bullet-Proof Software így kap tőlük engedélyt – ami valójában egy újabb törvénysértés – a japán Tetris variánsok elkészítésére, míg a Mirrorsoft az Atari Games-szel jut dűlőre pontosan ugyanezekkel a feltételekkel, szintén Japánban (!) és az Egyesült Államokban. Az egymásnak ugrasztott felek véres és hosszú küzdelembe kezdenek. Az Atari egy NES kiadásban gondolkodik, amit '88 novemberében konzoldivíziójukon keresztül meg is jelentetnek. A cartridge rövid időn belül hatalmas siker lesz, két millió példányban fogy el, ám... bonyolódunk, megint. A Game Boy-t alig pár hónap választja el a piacra kerüléstől, de még nincs meg hozzá az a játék, amelyért a nép azonnal a boltokba rohanna a világ első igazi handheld gépéért. A Nintendo of America első számú embere, Minoru Arakawa a Tetris-ben lát fantáziát, így azonnal a handheld jogok megszerzésére ad utasítást Henk Rogers-nek. Rogers először Steinnel veszi fel a kapcsolatot, aki azonnal elutasítja, így elrepül Moszkvába, hogy saját maga szerezze meg a jogokat. Stein érzi a vesztét és azt, hogy Rogers mire készül, úgyhogy ő maga is repülőre száll. Mindenki belebonyolódott a nevekbe? Remek, mert most jön a brazil szappanopera jelenet: Rober Maxwell (az első PC-s változatot kiadó Mirrorsoft tulajdonosa) fia, Kevin Maxwell megsejti, hogy valami forrong a szovjet fővárosban, úgyhogy ő is gépre száll – a három úr egy időben(!), ugyanazon dolog megkaparintásának reményében száll le a Hidegháborús övezet szívébe.

A Nintendo képviseletében Rogers először az ELORG képviselőjével találkozik 1989. február 21-én, majd magával Pajitnovval és a többi orosszal, akikre olyan mély benyomást tesz – nem csak férfias sármával, de a Nintendo vaskos csekkönyvével is –, hogy azonnal szerződést írnak alá a handheld részleg kapcsán,







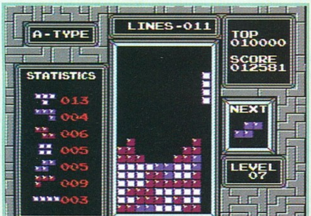
kizárólagos felhasználóvá téve a Nintendót. A sokk az ELORG számára csak ekkor következik, Rogers bemutatja az illegális Atari féle NES verziót, az oroszok pedig lefordulnak a székről meglepetésükben, hisz ők erre nem adtak jogot. (Emlékezzünk vissza: Stein csak és kizárólag a számítógépes jogokat kapta meg, minden más, amivel machinált szimpla lopás volt!) Kiderül, hogy még sosem hallottak a Tengenről, sem azon ügyletekről, amivel Stein az orosz nép jó hírnevét a porig rombolta. Egy barátságos csekket felkínálva kompenzálja a szovjetek veszteségét, több pénzt ígérve, azzal a reménnyel, hogy a Tetris létező összes konzolos jogát megszerezheti a jövőben, ám félve az ekkor még sokkal nagyobb Ataritól, aki várhatóan harcba fog szállni. Stein köre most kezdődik, az ELORG-gal szerződésmódosítást hajtanak végre, ami konkrétabban definiálja a számítógép fogalmát. Stein megtudja, hogy már nincs esélye a handheld kiadásra, így három nappal később már csak az árkád licenc jut neki.

22-én Kevin Maxwell tesz látogatást, előhúzva az általa aduásznak vélt kártyát, a Tetris NES változatát, ám nem volt tisztában azzal a ténnyel, hogy a saját cége adta el illegálisan a jogokat, így a fegyver visszafelé sül el. A cartridge-ot kalózmásolatnak minősíti és megpróbálja menteni a menthetőt, ám konkrét üzlet helyett mindössze egy elővásárlási jogot kap az alkudozásra a Tetris-szel kapcsolatos bárminemű megmaradóra koncra.

Összefoglalva: a moszkvai túráról Maxwell egy darab papírfecnivel, Robert Stein az árkád, Rogers pedig a handheld jogokkal távozik: ha az Atari ezt meg kívánná szerezni, akkor túl kellene licitálnia a Nintendót, ami öt és tíz millió dollár közötti kiadást követelt volna meg alsóhangon. A szerződés véglegesítésére csak március 22-én kerül sor, a Nintendo Rogers-en keresztül egy visszautasíthatatlan ajánlatot tesz, az oroszok pedig abba a kitételbe is belemennek, hogy Amerikába repülnek minden olyan jogi tárgyaláson tanúskodni, amely esetleg a Nintendo ellen folyna a Tetris jogokkal kapcsolatban. Az ELORG egyes értesülések szerint 3-5 millió dollár előleget kap a Nintendótól, cserébe minden jogot átruházva a japán cégre. Az Atarit azonnal az illegális NES kópiák gyártásának beszüntetésére kötelezik, ám az Atari és a Tengen ennek nem tesz eleget – 1989. április hetedikén fenyegető hangnemben közlik a világgal, hogy a konzolverzió őket illeti, ezzel párhuzamosan pedig az Amerikai Szabadalmi Hivatalban be is nyújtanak egy szabadalmat a Tetris-t illetően, sehol sem téve említést Pajitnovról, vagy a Nintendo jogairól.

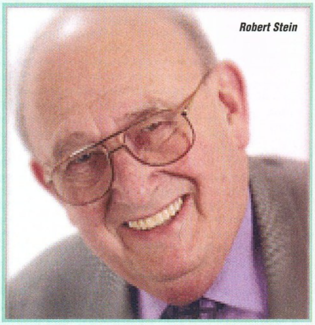
Robert Maxwell ennél tovább megy, megkongatja a vészharangot és magát a szovjet és a brit kormányt keresi meg, oroszlánkörmökkel ragaszkodva az őt jogilag meg nem illető Tetris-hez. A kommunista párt és az ELORG között belső viszály tör ki, Maxwell pedig nem mástól, mint az Orosz Birodalom elsőszámú emberétől, Mihail Gorbachov-tól kap ígéretet: „Nem kell aggódnia a japán cég miatt”. A Tengen (vagyis az Atari) pert indít a Nintendo ellen – a NOA válaszlépésül azonnal ellenpert indít, a Tengen a per ellenére a népszerű USA Today-ben egész oldalas hirdetést közöl a saját Tetris kiadásukról. A per megkezdődik, a legfontosabb kérdés pedig az, hogy az egyes cégek által birtokolt jogok által megjelölt platformok pontosan mit is jelentenek és mi a pontos definíciójuk, hiszen ha a NES számítógépnek számít, akkor az Atari nem követett el jogsértést, a Nintendo viszont





azzal érvel, hogy az ELORG-nak soha sem állt szándékában értékesíteni a konzolos jogokat. A jogi hercehurca végül csak évekkel később, 1993-ban ért véget – ez idő alatt a Nintendo saját NES Tetris-e megjelent, az USA-ban három millió példányban elkel, ám az igazi sikert az aprópénzért megvásárolt handheld Tetris hozza – az egész világ Tetris lázban ég. A következmények: a Tengen / Atari NES Tetrise lekerül a polcokról, a raktárakban maradt példányok pedig bezúzásra kerülnek, a Nintendo megnyeri a csatát.

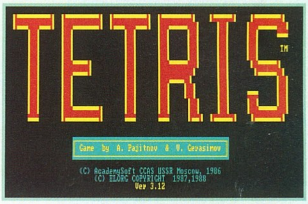
Robert Stein negyedmillió amerikai dollárt keresett a Tetris-en, de ennél lényegesen többet is összeszedett volna, de az Atari és a Mirrorsoft nem volt hajlandó részesedést fizetni neki a hamis jogok után. Robert Maxwell birodalma a perek sokaságában kártyavárként omlott össze, Maxwell maga rejtélyes körülmények között el is hunyt, sírjába cipelve magával az egész Mirrorsoftot is.


Robert Stein

A legnagyobb vesztes egyértelműen Pajitnov, aki lényegében egy fillért sem keresett a Tetris-en, miközben az mindmáig a világ egyik legjobban fogyó játéka. Elismerést és pénzt csak 1996-ban látott Hank Rogers erőfeszítéseinek hála, így jött létre a The Tetris Company LLC, ami napjainkban a Tetris-szel kapcsolatos minden szellemi jog kezelője.

Wilson

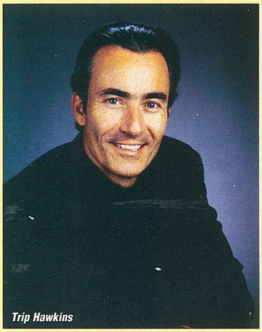





Alexej Pajitnov

JÁTÉKGYÁROSOK: AZ EA SZTORI

ÍRTA: WILSON


Trip Hawkins




EA Campus

Az **Electronic Arts** története egy napsütötte kora nyári napon, a nyolcvanas években kezdődött – egész pontosan 1982. május 28-án. Az akkor 29 éves **Trip Hawkins** az Apple marketingigazgatói székét elhagyva és a Sequioia Capital egy üres irodáját elfoglalva hozta létre a kiadót, megközelítőleg 200 ezer dollárnyi kezdőtőkével, saját bankszámlájáról leemelve az összeget. A cég bejegyzésére várva alig hét hónap alatt Hawkins 2 millió dollárnyi kockázati tőkét kapirgált össze különböző befektetőktől és erre szakosodott iparmágnásoktól, így az EA, mint kiadó valójában csak jóval később kezdett funkcionálni. Elsődleges feladatként egy radikálisan új, és éppen ezért meglehetősen veszélyes stratégia kidolgozását jelölte ki. Az akkoriban még két főt számláló vállalat irányvonalát maga Hawkins fektette le, a végleges alapítói dokumentum október 8-án került elfogadásra. Hawkins elméjében igazán zseniális gondolat fogant meg: ahelyett, hogy harmadik féllel és közvetítőkkel számolt volna, egyenesen a kiskereskedőket célozta meg, ráadásul úgy, hogy nem hoznak létre saját fejlesztőstúdiót, hanem független, külsős emberek munkáit karolják fel: ez több okból is érdekes elgondolás, már-már teljesíthetetlen feladat, mivel a boltok jelentős hányada csak ismert sorozatokkal és brandekkel volt hajlandó foglalkozni. A kezdéshez azonban létfontosságú volt a költségek minimalizálása és a profit maximalizálása, de a fenntartások ellenére a stratégia mégis bejött: az EA már az első évében 5 millió dolláros forgalmat generált, rá egy esztendőre már a kétszeresét, mikor pedig a későbbi vezérigazgató, a jelenleg is a direktori székben ülő Larry Probst az eladási osztályhoz került, 1984-re az összeg már 18 millióra duzzadt. Az üzletpolitikának hála az EA így akkori konkurenseit túlszárnyalva tarthatta alacsonyan a költségeket, szerezhetett magának hírnevet. A profitból a munka oroszlánrészét végző fejlesztők is részesültek, ráadásul ez a mentalitás – vagyis a stáblistán szereplő nevek személyesítése – a kiadó védjegyévé vált: a fejlesztőkre művészként tekintettek, arcuk a promóciós plakáton is megjelent, bizonyos esetekben pedig nevük a játék dobozának borítóján is. Ennek hála alig pár esztendő leforgása alatt sikerült az akkori kor legnagyszerűbb elméit magukhoz vonzani, ami mindkét fél számára előnyös üzletnek bizonyult. Az eredetileg „Amazin' Software"-ként induló, később „SoftArt"-ként jegyzett, majd végül „Electronic Arts"-ként bejegyzett vállalat az 1982-es tervek értelmében két célt akart elérni: hat éven belül egy milliárdra tornázni az értékét, valamint a személyi számítógépeket nélkülözhetetlen eszközzé tenni. Az újszülött, ambiciózus kiadó az Egyesült Államokban valahol a 130. hely körül tanyázott, és az 1 milliárdos határt végül nem hat, hanem tizenkét év alatt érte el.

A KEZDETEK

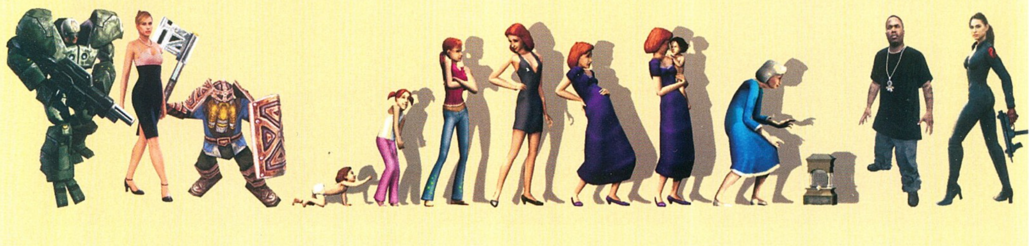
De odáig még hosszú volt az út – az 1983-as bemutatkozásra minden idők egyik legerősebb felhozatalát sikerült összekalapálni: az Archon, a Pinball Construction Set, valamint Dan(ielle) Bunten Barry legendás, a multiplayer fogalmát megteremtő M.U.L.E.-ja rakétaszerű kilövéssel robbantotta be a videojáték-ipar égiszére az EA-t. Az elkövetkezendő években a lefektetett alapokra építkezve és az eredeti stratégiát követve rohamosan megindult a fejlődés, de a viszonylag kevés játék miatt a nyolcvanas évek végére az üzletpolitika változott, és inkább a belsős fejlesztések felé kezdett fordulni. 1990. környékén az Electronic Arts fantáziát látott a Sega új konzoljában (MegaDrive), ami nem csak egy új piaci szegmens meghódítását jelentette, hanem egy új korszak beköszöntét is, ám a hivatalos licenc megvásárlása helyett az Accolade és az Atari által is előszeretettel használt illegalitásba vonultak: saját, rendkívül ormótlan cartrdige gyártásba kezdtek, kikerülve a Sega drága licencdíjait. Jó pár figyelmeztetés és jogi vita után végül peren kívüli egyezséget kötöttek az akkor még igencsak fontos szereplőnek számító ázsiai mogullal.

Aztán valami ismét megváltozott, és az EA új területre lépett: fantáziát látva az egyre fejlettebbé váló technikában a vezetőség úgy döntött, hogy a még akkoriban kiaknázatlan sportszimulátorok felé fordulnak, egy kiapadni képtelen, mindmáig teljes gőzzel üzemelő aranybánya bejáratát tárva fel ezzel. A már ekkor sorozatokban gondolkodó koncepció merőben újnak számított, a minimális változtatásokkal, lényegében csak az éppen aktuális helyzethez igazított sportolók névsorának frissítésével újból eladhatóvá vált egy korábbi termék, ráadásul teljes áron, ami hihetetlen profittal kecsegtetett az alacsony fejlesztési költség mellett.

Talán ez a fejlesztőktől elforduló és multinacionális nagyvállalatokhoz idomuló stratégia késztette Trip Hawkins-t arra, hogy vitorlát bontson és elhagyja az Electronic Arts kötelékét, vezérigazgatói székét a még mindig az eladási osztály igazgatójára, **Larry Probst**ra hagyva. A döntés mögött precíz logika dolgozott, Hawkins inkább volt fejlesztő, mint öltönyös üzletember, egy évtizeddel álma megvalósítása után nem volt, ami maradásra késztette volna: az EA működött, méghozzá remekül. Hawkins később létrehozta a hasonlóan híres 3DO-t, manapság pedig a 2003-ban alapított Digital Chocolate-nál tevékenykedik ugyanabban az irodában, ahol több évvel korábban létrehozta napjaink legnagyobb kiadóját.

A PROBST-KORSZAK

Probst színrelépésével egy új korszak vette kezdetét: a nagyüzemi pénzcsinálás érája. Hawkins alighogy kitette a lábát az ajtón, az Electronic Arts máris arra az ösvényre lépett, amely az ezredforduló tájékán tetőző EA „gyűlölet" lőporos hordójaként maradt meg az emberek emlékezetében. Ez a felvásárlások ideje. Az első áldozat neve még ugyanebben az évben, 1991-ben került fel az oltárra a kultikus Stunts fejlesztőinek megkaparintásával, az akkori Distinctive Software többlépcsős reorganizáció után vált az EA első divíziójává: manapság mint EA Canada ismertek, többnyire az SSX és az NBA Live szériáról. Az Origin megkaparintása már nem ment ilyen egyszerűen, nem csak Lord British (Richard Garriott), az



Ultima sorozat atyja, de a stúdió vezetősége sem hajlott a dologra. A felvásárlás körüli hajcihő később legendás anekdotákat szült: Don Mattrick, az EA Canada császára olyan politikát erőltetett az 1992-ben végül megkaparintott gárdára, amely a kreativitás halálát jelentette: a kisebb, visszafogott profitot termelő projectek helyett a bankot robbantó folytatások kerültek előtérbe, ám ezekre olyan minimális fejlesztési időt kiszabva, melyet az elkészült darabok minősége és az ezeket létrehozó személyek sínylettek meg. Ennek egyenes következményeként az EA bevezette a zéró-toleranciát, a kasszáknál rosszul teljesítő játékok mögött álló stúdióra azonnali bezárás, vagy teljes beolvasztás várt. Így járt Peter Molyneux Magic Carpet 2-je (a végigjátszást gátló, a végleges kiadásban is benne maradt bugnak hála), így járt az Origin, a Westwood és a Bullfrog. A Bullfrog esete különösen érdekes, az 1995-ben súlyos pénzösszegért megvásárolt ékkő mindösszesen három projectet volt képes befejezni, mielőtt Peter Molyneux-val együtt eltűnt a színről: a Dungeon Keeper és a Black & White atyja 2001-ben a borzalmas körülményekre hivatkozva a saját útját kezdte járni, a Lionhead létrehozásával egy olyan független stúdiót álmodott meg, amely nincs határidőkhöz, és az ostort állandóan lóbáló multinacionális kiadóhoz kötve. (Talán éppen ezért ironikus, hogy az elmúlt évben a Lionhead mégis eladásra került, a vásárló pedig az EA-hez rendkívül hasonló módon üzemelő Microsoft lett, de ez már egy másik történet.)

OLVASZTÓTÉGELY

Térjünk vissza a miénkhez, egész pontosan 1996-ba: innentől fogva gyakorlatilag minden évre jutott egy új stúdió, csak felsorolás szintjén zongorázzuk végig őket:

Manley & Associates (1996)
Maxis (1997)
Westwood (1998)
Tiburon (1998)
Kesmai (1999)
Dreamworks Interactive (2000)
Black Box (2002)
Stido 33
NuFX (2003)
Criterion (2005)
JAMDAT Mobile (2006)
Mythic (2006)
DICE (2006)

És itt álljunk is meg egy szóra, mert a lista több szempontból is érdekes. Az tény, hogy a felsorolt stúdiók egyharmada azóta már nem létezik. Az is tény, hogy a fúzió után a legtöbb dolgozó általában új állás után nézhet, vagy azért, mert az EA nem veszi át őket, vagy azért, mert nem is akarnak az új kötelékben dolgozni. A Maxis és a Criterion (és talán még a DICE) esete azonban más, mint a többi szereplőé.

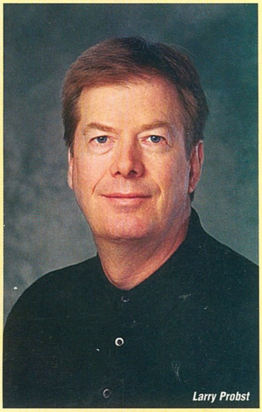
A stratégia egyértelmű és logikus, a sikeres játékot-játékokat készítő céget felvásárolva viszonylag olcsón kaparintható meg egy bejáratott brand vagy sorozat, a jogok átruházásával pedig végtelen számban készíthetőek a folytatások, vagy addig, míg van benne fantázia, vagy addig, míg az eladási mutató stabil marad. Ennyi év elteltével talán bátran kijelenthetjük, hogy az elképzelés működik, a Maxis esetében különösen: a Sims Mario óta talán a legismertebb, könnyen azonosítható és stabil felvevőpiaccal rendelkező és legjobban futó széria, az expanziók sokasága pedig megszámlálhatatlanul sok taggal bővítette a Sims családot. Ennek ellenére a Maxis mindmáig az egyetlen olyan stúdió, amely megtarthatta viszonylagos függetlenségét: Will Wright és szűk köre lényegében azt csinál, amit csak akar, a Sims sorsa már nem rajtuk múlik – talán pontosan ezért tapogathatnak új, radikális irányba, a nagy reményekkel készülő Spore-ból szinte árad a kreativitás, ami látva a kiadó személyét több, mint furcsa.

AZ EA FAKTOR

Az isten lábát mégsem a Maxis-szal, hanem a Criterionnel sikerült megfogni: a Criterion nem csak az eget rengetően jó Burnoutról ismert, hanem a konzolos fejlesztések durván 45-60 százaléka által használt middleware csomagjukról, a Renderware-ről, amely az EA kezébe kerülve nem csak egy remek és immáron olcsó kiindulási pontot jelent minden jelenleg futó és most induló project számára, de egyben egy olyan pénztárca is, melybe az érmék folyamatosan ömlenek, ráadásul a névleges konkurenciától. Ez logikus továbbgondolása a kilencvenes évek felvásárlási hullámának, hiszen a legjobban úgy tartható kordában a piac, ha annak nagy része a te kezedben van: ebből kifolyólag talán már érthető az az aljasnak minősíthető, de üzletileg zseniális cselekedet, melynek során az EA a harmadik legnagyobb riválisából hasított ki egy igencsak nagy szeletet: az Ubisoft részvényeinek 20%-át megvételezve nem csak a francia kiadóra ijesztettek rá, de egy nyilvánvaló, érthető üzenetet is hagytak: „Jövünk”.

„JÖVÜNK”

Alig húsz év leforgása alatt a 130. helyről egészen a dobogó legfelső fokáig sikerült felküzdenie magát a kiadónak – az Electronic Arts a semmiből vált 7200 alkalmazottat foglalkoztató, évi 3 milliárd dollár forgalmú multinacionális nagyvállalattá. A változás szele azonban lassan de biztosan felkerekedik: a frontvonalon szolgáló dolgozókkal szembeni rabszolga-követelmények kapcsán kipattant botrány, az évek óta alacsony értéken stagnáló részvények, valamint a csökkenő bevétel miatt folyamatosan formálódik az a bizonyos stratégia, és vele együtt a világ jelenleg legnagyobb kiadója. Nem tudni, mit hoz a jövő, az viszont biztos, hogy az Electronic Arts még jó ideig a csúcson lesz – és ez így van rendjén.


Larry Probst





Visszatekintő

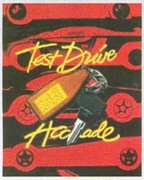
TEST DRIVE



'87

TEST DRIVE

kiadás éve: 1987 | platform: amiga, apple II, atari st, commodore 64, dos

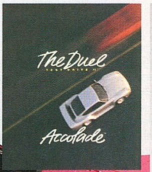


A Test Drive sorozat 1987-ben indult, eredetileg az – azóta megszűnt – Accolade gondozásában, DOS-ra, Atari ST-re és Commodore 64-re megjelenve. A későbbi stílusjegyek némelyike már itt is tetten érhető volt: ilyen volt például a rendőrök elől való menekülés, a teljes műszerfalas belső nézet – működő mutatókkal, ami azért ekkoriban még nagy szó volt –, valamint a sportjárművek krémjéből való merítés, hivatalos licenccel. A felhozatal többek között egy Porsche 911-et, egy Testarossát és egy Lotus Turbo Espiritet is tartalmazott, ám a technikai korlátok miatt nem nyújtottak eltérő vezetési élményt, az egyetlen különbséget az egyes típusok között csupán a maximális sebesség jelentette. A program hihetetlenül monoton pályaválasztásának ellenére sikeres volt – a játékosnak végig egy hegy mentén húzódó úton kellett felfelé kaptatnia, kikerülve a szembejövő forgalmat, szlalomozva a hétvégi vezetők között, miközben a visszapillantó tükörben végig ott volt a közeg kék és piros színű villogójának fénye. Grafikailag azonban lenyűgöző teljesítménnyel szolgált, a leglátványosabb eredményt az Amiga kiadás produkálta. Érdekességszámba menő tény, hogy az NFS 3-ban a „Rocky Pass" pálya ennek a klasszikusnak adózott tisztelettel mintegy fizetségül azért, mert oly sokat merített belőle az indulásnál.

'89

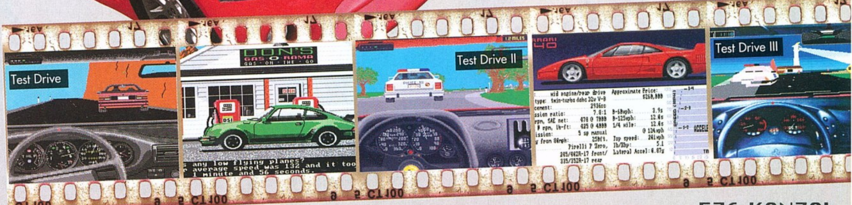
THE DUEL: TEST DRIVE II

kiadás éve: 1989 | platform: amiga, amstrad cpc, atari st, commodore 64, dos, genesis, msx, snes, zx spectrum



A két évvel később megjelenő folytatás gyakorlatilag elődje minden hibáját orvosolta: a sokat kritizált egyetlen pálya helyett ezúttal már változatos helyszíneken folyt a száguldás, ráadásul most már nem csupán az volt a cél, hogy a rendőrök ne érjenek utol, de egy versenytársat is le kellett hagyni és elsőként átlépni a célvonalat. Cserébe viszont az eredetileg öt autót tartalmazó kínálat kettőre csökkent, mindössze egy Porsche 959-et és egy Ferrari F40-et kínálva fel. Ennek ellenére lényegesen nagyobb sikere volt az első epizódnál, ami elsősorban nem is az alapjátéknak, hanem a még ugyanebben az évben kiadott kiegészítőknek volt köszönhető. Az úgynevezett „Scenery Diskek" új környezetekkel bővítették ki a játékot: ilyen volt a „European Challenge", amely Hollandia, Németország, Olaszország, Franciaország, Spanyolország, valamint Svédország aszfaltcsíkjait rakták le, vagy a „California Challange", amely Kalifornia állam hét legismertebb pontját dolgozta fel. Ezek után jöttek a „Car Diskek", melyek értelemszerűen az autókínálatot bővítették ki a legújabb és legnépszerűbb sportjárgányokkal. 1990-ben egy egyetemes kiadást is megélt a game, mely egy csomagba pakolta az alapjátékot és annak minden kiegészítőjét.

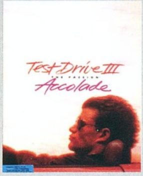




TEST DRIVE III: THE PASSION

'90

kiadás éve: 1990 I platform: dos



Csupán egy év kellett ahhoz, hogy a sorozat trilógiává bővüljön – a rövid fejlesztési idő oka az, hogy ezt a részt (és a széria további darabjait) már nem a Distinctive Software készítette, hanem az Accolade házon belül (a kiadó és a korábbi fejlesztő jogi vitába keveredett, melyet végül peren kívüli megegyezéssel oldottak meg, a DSI eközben pedig kihozta az azóta már legendaszámba menő Stunts-ot), aminek meg is lett az eredménye: az első verzió olyan hatalmas bugokat tartalmazott, melyek lényegében játszhatatlanná tették az egészet. Mégis, talán ez volt az a rész, ami a legtöbbet újított: textúra nélküli teljes 3D-s környezet 256-os VGA színpalettával, kaliforniai helyszínek több szegmensre bontott versenypályái leágazásokkal, alternatív szakaszokkal, offroad közlekedési lehetőséggel. Bár tereptárgyakban ezúttal sem bővelkedett egyetlen táj sem, azért pár méterenként feltűnt egy-egy tábla, a távolban farmok és folyók, az időjárási effektek – az eső és a hó – pedig tovább növelték a hangulatot. Kettő helyett ezúttal három tagot számlált az autókínálat, ebből azonban csak egy volt megvásárolható a való életben, a többi csak koncepció szintjén létezett – ennek ellenére mindhárom teljes, digitalizált műszerfalat kapott. Hiába a realisztikusabb környezet, a pocsék irányítás csak még rosszabb lett, ráadásul a vezetési sebesség processzorfüggő volt, amely 386-osnál erősebb gépen irreálisan felgyorsult. Kiegészítőből csak egyet kapott, más platformot pedig már meg sem látogatott.

TEST DRIVE 4

'97

kiadás éve: 1997 I platform: playstation, windows



Ezen három epizód után a sorozat hét éves kényszerpihenőt vett ki, hogy újult erővel térjen vissza 1997. decemberében, immáron nem házon belüli fejlesztésként elkészülve. A Test Drive 4 szakított elődje nyitott pályás elképzelésével és visszatért a lezárt szakaszokhoz, teljes egészében kivéve az offroad opciót (mely mögött stratégiai ok is állt, a kizárólag erre szakosodott Test Drive: Off-Road spinoff személyében). Sok kritikus szerint a negyedik résszel vette kezdetét a korántsem patinás széria igazi mélyrepülése. Az immáron teljesen háromdimenziós környezet rémálomszerű borzadályként folyt szét a képernyőn, felismerhetetlen fémkockákként megjelenítve a luxusjárgányokat. A versenyzés mint olyan a gép ellen a nem létező mesterséges intelligencia miatt kínkeserves próbálkozássá degradálódott, legyőzhetetlenségükhöz pocsék irányíthatatlanság társult egy olyan várostervezéssel, amelynél bizonyos utak szó szerint a semmiben, vagy egy épületben végződtek. A sérülésmodell szintúgy szanálásra került, a sebességérzetet pedig jelentősen rombolta az a tény, hogy bármely tereptárggyal vagy opponenssel összefutva a sebesség villámgyorsan nullára csökkent. Mégis, az 1997-es E3-on a show legjobb játékának díjával távozott.



TEST DRIVE: OFF-ROAD 1-2-3-WIDE OPEN

'97

kiadás éve: 1997 - 2001 I platform: playstation, playstation 2, xbox



Még ugyanebben az évben vette kezdetét az Off-Road melléksorozat – ezért is került ki a negyedik részből ez az opció –, melyet az egyes részek hasonlósága miatt egy kalap alá vettünk. Az első off-road négy monster truckot kínált a valós megfelelőjükhöz hasonló irányítással és reális törésmodellel. A spinoff védjegye az eltérő szakaszok által kínált különböző vezetési stílus lett. Folytatást egy évvel később, még mindig PlayStationön mozogva ért meg (csupán az előd grafikáját feljavítva és annak négy autót számláló kínálatát húszra bővítve). Igazi fejlődést végül a '99-es harmadik Off-Road hozott az egyes kocsik teljes személyre szabhatóságával, fejlesztésével. Utoljára 2001-ben bújt elő rejtekéből a Wide Opennel, mely messze a legjobb kritikusi elismerést vívta ki magának a legutóbbi Xbox 360-as klasszikus TD-t leszámítva.



'98



TEST DRIVE 5

kiadás éve: 1998 I platform: playstation

Minden bizonnyal az E3-as szereplés, valamint a kiadó hattyúdalának közeledte indukálta a Pitbull Syndicate-et arra, hogy a borzalmas negyedik részt kissé átpolírozva az ötödikként (rá egy évvel később) publikálják. A TD 5 ha lehet még borzalmasabbra sikerült, mint bármi, ami korábban Test Drive logóval megjelent, annak ellenére, hogy a szokásos vérfrissítés az autókínálatban végre rendesebb járművekkel töltötte fel az állományt, a lezárt pályákat pedig híres országok nevezetes pontjaira cserélték Hawaii-tól egészen a kies Szibériáig, a zenei aláfestésről pedig az akkori kor alternatív bandái gondoskodtak. Ám a bugok többsége, a vezethetetlenség és a szinte legyőzhetetlen gép egyértelmű jel volt arra vonatkozóan, hogy a Test Drive a végét járja.

'99

TEST DRIVE 6

kiadás éve: 1999 I platform: playstation, dreamcast



Az utolsó sorszámozott Test Drive az ezredfordulót megelőző évben jelent meg és bármily meglepő, de ezúttal is a Pitbull Syndicate gondozásában, ám az Accolade időközbeni felszámolása miatt a kiadói feladatokat már az Infogrames látta el. A TD6 maradt azon az ösvényen, amire két epizóddal korábban lépett, egzotikus helyszínek tömkelegével kalauzolta végig a játékosokat a világon, bemutatva Londont, Párizst, Maui szigetét, Rómát és Angliát többek között. Visszatértek az egyes szakaszok áthidalását megcélzó alternatív útvonalak, a rendőri erők minden eddiginél jobban rászálltak a gyorshajtókra, a tucatnyi autó fejleszthetősége mit sem változott, ám az irányítást valahogy elkerülték a reformok, így nem meglepő, hogy ez a rész is bukott mind a kritikusoknál, mind a kasszáknál.

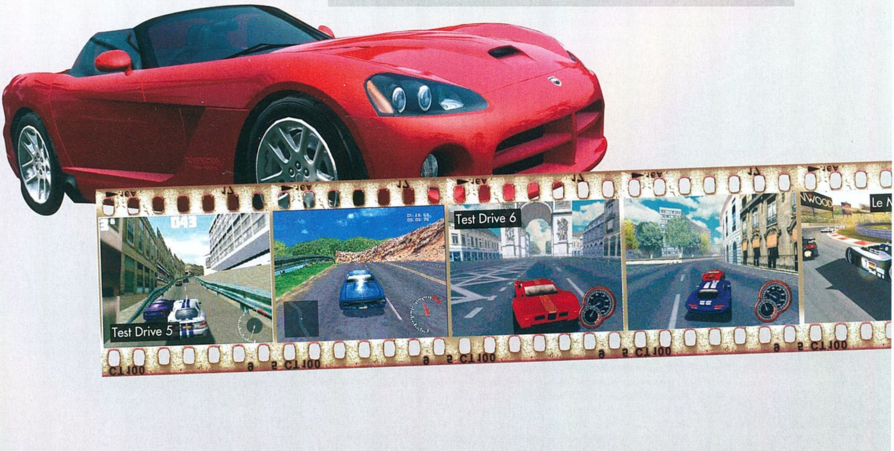
'00

LE MANS 24 HOURS

kiadás éve: 2000 I platform: playstation, playstation 2, dreamcast



A második TD spinoff eredetileg 1999-ben, PlayStationre jelent meg, de a verzió kiforratlansága miatt számon tartani csak az egy évvel későbbi, jelentősen feltuningolt Dreamcastos és a későbbi PS2-es újrakiadástól érdemes. Magától értetődően a legendás Le Mans-i 24 órás futamot dolgozta fel, méghozzá szimulátorként, több fokozaton állítható vezetési segédlettel, paramétereit tekintve teljes egészében állítható járművekkel, remek sebességérzettel. A többféle játékmódnak hála a szavatossággal sem volt baj, hiszen a francia futamon kívül számos más pályát tartalmazott, de az igazi kihívást és vele együtt a játék legerősebb oldalát a 24 órás futamon mutatta meg, amely akár valós időben is lejátszható. A közepesen erős grafika és a fényévekkel emberbarátibb irányítás ellenére a kritikusok szeretetét nem nyerte el, de ez magyarázható a Need for Speed sorozat elképesztő népszerűségével is, mely pont ekkor tetőzött.



TEST DRIVE 2001

kiadás éve: 2000 I platform: game boy color

‘00

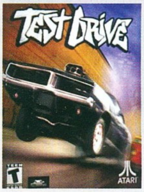


A Test Drive 2001 nevével ellentétben még az ezredforduló utolsó hónapjában jelent meg, kizárólag Game Boy Colorra. Az első hordozható TD a gép limitált képességei miatt egyetlen korábbi részre sem emlékezetett – az izometrikus nézet miatt szimulátorról szó sincs, a színtiszta száguldást előtérbe helyezve összesen 48 pályán teperhetett végig a játékos (melyek ezúttal is zárt körpályákként kerültek megvalósításra, nagyvárosokba helyezve őket), 13 licencelt sportautó valamelyikében ülve. A három játékmód lehetőséget adott arra is, hogy a rendőri oldalon is próbát lehessen tenni, a sorozat történetében először.

TEST DRIVE

kiadás éve: 2002 I platform: playstation 2, xbox

‘02



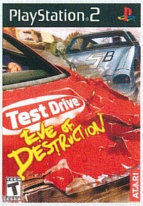
Az immáron 15 éves sorozat a 2002-es Test Drive-val végleg áttért az újgenerációs konzolokra. A hatodik rész újragondolása történetet is kapott, valamint visszatért a gyökereihez: nem csak a korábbi részekben sikert aratott helyszínek kerültek bele ismét a kondérba, a de nyitottabb megközelítés is, így a folytatás lényegesen zajosabb nagyvárásokban, korántsem körversenyek formájában valósult meg. San Francisco, Tokió, London és Monaco utcái a viszonylag új hardver miatt leginkább a PS1-es korszakra emlékeztettek, ráadásul a kizárólag rapszámokból összerakott soundtrack sokakat elriasztott attól, hogy egyáltalán próbát tegyenek vele.



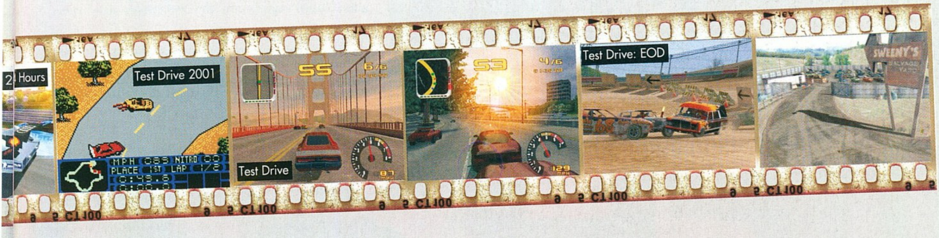
TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION

kiadás éve: 2004 I platform: playstation 2, xbox

‘04



Az Eve of Destruction az utolsó játék egészen az elmúlt esztendőig, amely a Test Drive szériához köthető, igaz nem szorosan, hiszen lényegében a Destruction Derby folytatásáról van szó. Európában Driven to Destruction néven került forgalomba, a TD megemlítése nélkül. A hetvenes évek autókínálata tökéletesen illeszkedett a roncsderbi megközelítéshez. A teljes karrier során Amerika legeldugottabb porfészkeiben is megfordulhatott a játékos, mindenhol ripityára törve mind a saját, mind az ellenfél járgányait.









576 Konzol: A HALO sikerrel hozott létre egy hiteles és összetett sci-fi környezetet: az alappilléreit látva az embernek az az érzése, mintha maga Ian M. Banks faragta volna ki. Valójában mi volt a fő inspirációs forrás (a MARATHON-on felül természetesen)?

Bungie: A Bungie a sci-fi univerzumok sokaságából szemezgetett – Larry Niven-től kezdve Iank Banks-en át egészen Vernor Vinge-ig, a Star Wars-tól a Blade Runner-ig. Az egész egy zűrzavaros elegyet alkot, ami a HALO egyedi ízét adja. Semmiképp sem tudunk egyetlen inspirációs forrást kiemelni

Térjünk át a fő témánkra – hogy áll a HALO 3 fejlesztése?

Halad! A játék 2007-ben érkezik. Már jelen állapotában is impozánsan fest, de még sok van hátra. Azonban sokkal ambíciózusabb project a puszta tartalmat tekintve, éppen ezért kifejezetten büszkék vagyunk arra, ahol most tartunk

A HALO 2-ben sokkal nagyobb hangsúlyt kapott a történet – olyan, mintha egy érem két oldala lett volna, két párhuzamosan futó eposz. De komoly lezárást egyik oldal sem kapott, sőt, a befejezés kifejezetten kiábrándítóra sikeredett. Ilyen teherrel a hátatokon mit gondolsz, a trilógia

HAL





„utolsó epizódja" sikeresen felgöngyölíti az elvarratlan szálakat, vagy csak a torta egy szeletét kapjuk, ezúttal is pusztán Master Chief diadalmenetére koncentrálva?

A Bungie alapelvével szöges ellentétben áll apró szeletek és befejezetlen történetek készítése. Esetlenül színes metaforáinkat a trilógia utolsó darabjával olyan mesterien zárjuk le, mint ahogy egy ronin séf elkészít egy ízletes bélszínt

Az, aki kihagyta az előző két epizódot élvezheti és értheti a harmadik történetét?

Igen, ám sokkal több réteg látható át az elődök ismeretével

őszintén szólva még mindig alig tudunk valamit a tényleges játékmenetről, éppen ezért nagyon izgatottak vagyunk. A HALO a maga idejében újradefiniálta a konzolos FPS-eket, de pont ebből kifolyólag maradt-e még annyi újdonság, eddig nem látott momentumok, amikel tovább tágítható a határvonal, vagy ez csupán egy tökéletesen működő svájcióra nagygenerálja lesz? Mire számíthatunk? Most már itt az ideje részletekbe bocsájtkozni!

A játékmenet elemzésébe majd csak akkor kezdünk, ha itt az ideje, de mint a HALO 2 esetében, most is marginális újdonságokra számíthat minden játékos anélkül, hogy az alapokon csorba esne.

Mi a helyzet az új irányítási metódussal? Az eredeti gombkiosztás jobb, mint bármi amit eddig láthattunk, mi szükség volt tehát ennek megváltoztatására?

Egy új kontrollerrel állunk szemben, a legfőbb változás pedig a jobb és bal bumper használatában rejlik. Eddig mindenki, aki csak látta azonnal elboldogult vele, de az, aki a klasszikus megoldásra vágyik minden további nélkül használhatja a régit is.

Az új multiplayer pályákkal új fegyverek is bemutatásra kerültek. A spartan lézer, a tüskegránát és az automatikus löveg... elképzelésük sincs, hogyan illeszkednek ezek majd bele a jelenlegi arzenálba a kényes egyensúly felborítása nélkül!

Ezt nem is kell tudnotok– elég, ha mi aggódunk a kiegyensúlyozás miatt! Ne aggódjon seki, ha nem sikerül a mérleget beállítani, akkor változtatunk az elképzelésünkön. Az automata ágyúra pedig gondoljon mindenki úgy, mintha csak egy elektromos kerítés lenne!

Úgy hallottuk, hogy a matchmaking rendszer teljes egészében át lett szabva. Miben változott, mire számíthatunk?

Rosszul hallottátok – a matchmaking csupán drámaian fejlődött, de nem kellett teljesen újraírni. Azt hiszem bizton állíthatom, hogy senki sem tud többet a konzolos játékfelállításról, mint a Bungie, így minden egyes változtatás amit eszközöltünk igazán forradalmi lesz.

A HALO 2 egyik legfőbb funkciója a csapatalrendszer volt, de a Microsoft True Skill szisztémájával kapcsolatos problémák komoly fejfájást okoztak az Xbox Live felhasználóknak. Van mód arra, hogy ezt ki lehessen kerülni és csapatként részt venni tétre menő meccsekben?

A True Skill remekül működik – a játékunkban nagy hangsúlyt kap a csapat alapú játék, természetesen mindez a választott módozat függvénye. Ami a HALO 2-ben benne volt, az benne lesz a HALO 3-ban is!

Új kusztomizációs lehetőségek, multiplayer módozatok?

Természetesen lesznek.

Nézzük a technikai oldalt: azzal, hogy az X360 és immáron a PS3 / Wii is elstartolt, beköszöntött az új generáció. Okozott problémát a váltás?

A legnehezebb a tartalom mennyiségének kérdése, de nem elhanyagolható az új humánerőforrások toborzása sem. Minden más maradt a régiben, a platformváltás nem járt együtt komoly változással a munkafolyamatban.

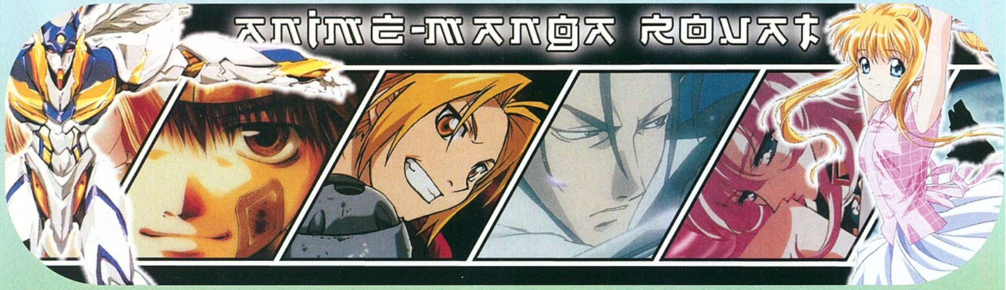
Az előző két HALO epizód saját fejlesztésű motort használt. Ez teljes egészében újra lett írva az új platform maximális kihasználása érdekében, vagy csupán apróbb átszabásokon esett át a HD-éra követelményeinek megfelelően?

A motor úgy lett felépítve, hogy minden igényünket kielégítse, ami csak a HALO 3 kapcsán támadhat.

Volt olyan elem, ami a korábbi epizódokban nem volt megvalósítható, de most, az erősebb hardvernek hála végre létrehozható?

A kompromisszumkötés elkerülhetetlen, de ez alkalommal inkább az idő jelentett problémát, sem mint a technológia. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy nem voltak nehézségeink, de a 360 egy hihetetlenül erős és flexibilis szörnyeteg!





LEGENDÁS KÜZDELMEK

Az előző hónapban elég sok olyan animét boncolgattunk, mely teljesen a „való világ" jelképrendszerére, mondanivalójára és helyzeteire épít. Bármennyire is menjen el vallásos irányba a Ghost in the Shell vagy az Evangelion, azért mégis ott motoszkál a fejünkben a tudat, hogy ennek azért csak köze van a valósághoz.

Éppen ezért ebben a hónapban maradunk a misztikumnál és a megfoghatatlannál, de sokkal inkább elrugaszkodunk a korlátoktól. Mágia, vámpírok, Excalibur – a klasszikus európai fantasy kellékei –, ők tehát a főszereplőink. Két fontos dolgot kell még megemlítenünk: az első, hogy a következő hónapra várhatóan egy giga-összefoglalóval jövünk, melyben minden olyan animét és mangát igyekszünk bemutatni, amelynek kicsit is köze van a „vígjáték" definícióhoz. A másik, hogy a Naruto végre új, fillermentes epizódokkal folytatódik, akit ez érdekel, Naruto Shippuuden cím alatt keresse – érdemes adni neki egy esélyt, mert remek darab. No, miután a fontosabb dolgokat kitárgyaltuk, lássuk a mostani versenyzőket.

X

Nincs a világon elegendő hely ahhoz, hogy a legapróbb részletekbe menően beszámoljunk az X jelentőségéről, cselekményéről, karaktereiről – de szerencsére nem is ez a célunk. Az X története az apokalipszis egy lehetséges változatát rajzolja ki szemünk elé. Főszereplőink különleges képességekkel „megáldott" emberek, akiket vagy számkivetettként tartanak számon, vagy a klánjuk által tudatosan sorsuk beteljesítésére kerültek kiképzésre (vagy éppen látszólag teljesen átlagos újságírók).

A helyszín természetesen a modern kori japán, azon belül is Tokió. Az X egy túlhúzott rúgóhoz hasonlítható: a szereplők sorsai készen állnak arra, hogy kipattanjanak, és ez bármelyik pillanatban megtörténhet – mégis várnak valamire. Vagy valakire. Ez a személy pedig nem más, mint Kamui, kinek sorsa talán a legfontosabb mindannyiuk közül: neki kell majd eldöntenie, melyik oldalt erősíti. Két frakció alakult ki ugyanis, mindkettőt „látók" vezetik. Mindkét oldal hasonló vélekeddéssel rendelkezik: a lényeg, hogy Kamui eljövetelekor megindul a Végső Csata, amelyben a tét nem más, mint kicsiny planétánk sorsa. A Ten no Ryu, magyarul a „Mennyek angyalai" hiszik, hogy ezt a konfliktust úgy kell magunk mögött tudni, hogy azt ártatlanok nem sínylik meg a csatát. Magyarul azért küzdenek, hogy a föld lakosai túléljék az elkövetkező zavaros időket. A Chi no Ryu tagjai ellenben úgy gondolják, hogy elegendő bűntettet és álnokságot halmozott már fel ez az emberiség ahhoz, hogy a most következő idők katarzisát a maga pusztító, csillapítatlan formájában élje meg. Éppen ezért nem igazán törődnek azzal, hogy a két fél közötti összecsapások milyen „ártatlan" áldozatokkal járnak. Ez az ideológiai kettősség kíséri végig az egész történetet – és nem szeretnénk spoilerezni, úgyhogy talán ennyi elég is kedvcsinálónak.

Az X legnagyobb erényei közé tartozik, hogy remekül használja fel a japán mitológiai elemeket: ha valaki még nem érzi úgy, hogy otthonosan mozogna eme területen, a sorozat megtekintése vagy elolvasása után mindenképpen tájékozottabbnak fog látszani, és sok tapasztalatot szerezhet. Ami örvendetes, hogy ez egy igazi, klasszikus akcióelemekkel tűzdelt széria: itt repkednek a karakterek a háztetőkön, gondolataikra fákat csavarnak ki helyükről, az elemeket akaratuknak megfelelően irányítják – minden protagonista más és





más képességekkel rendelkezik. Természetesen senki ne számítson Dragon Ball-féle túlhajtott csatákat, itt jóval intenzívebb és gyorsabb összecsapásokra kell számítani.

De folytassuk bemutatónkat az elérhető változatok bemutatásával: az X jelen állapotában egy befejezetlen mangából, egy 24+1 részes animéből, egy OVA-ból (Tokyo Babilon) és egy X/1999 movie-ból áll. A manga tűnik a legautentikusabb választásnak, ám vigyázat: ez a legbrutálisabb és a legtöbb elmélyedést igénylő darab is egyben. Hogy miért nem került befejezésre? A Clamp szériája már sok éve futott, amikor a végkifejlethez közeledve a kiadónál komoly akadályokba ütközött: túl brutálisnak tartották a tartalmat, és ezt tetézte, hogy a vizionált földrengések és természeti csapások tényleges veszélyt jelentenek Japánra – a 2003-as év pedig több ilyen katasztrófát is hozott. Így sajnos a befejező fejezetek visszatartásra kerültek. A mozgóképet előnyben részesítőknek több lehetősége is van. Elsőként itt van nekünk az X/1999 névre hallgató másfél órás mozifilm, nem kisebb legenda rendezésében, mint Rintaro (Metropolis, ugyebár). Ez egy tökéletes választás: kellőképpen brutális, tömör, remek zenékkel – és egy furcsa befejezéssel. Ha ez nem elég, itt van nekünk a sorozat: ennek előnye a csodaszép rajzokban, remek animációkban, és sokkal lazábbra fogott sebességben keresendő. Tegyük azért hozzá, hogy még így is bőven mozgalmasabb, mint sok mai csodaszéria. Amit tudni kell, hogy a sorozat nagyon erősen cenzúrázva lett: jóval kevesebb vért ábrázol, ahol lehet, elkerülték az ártatlan emberek halálának ábrázolását – inkább csak a két oldal összecsapásaira koncentrálva. Talán érdemesebb a sorozattal kezdeni, aztán egy durvább konklúzióért nyúlva ajánlott bepótolni a filmet is, hogy tökéletes X-érzéshez jussunk. Garantáltan különleges élményben lesz részünk!

SHINGETSUTAN TSUKIHIME

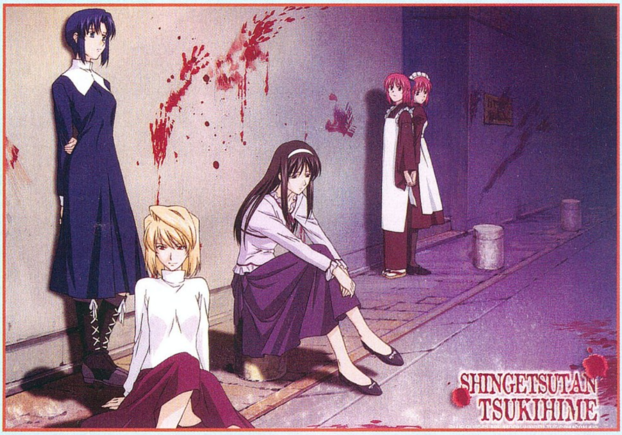


A rovatunk második felében két olyan darabról számolunk be nektek, melyet egy példaértékű és legendás páros nevéhez fűzhetünk. A Type-Moont két jó barát, Takashi Takeuchi és Kinoko Nasu alapította, azzal a céllal, hogy minőségi indie játékokat készítsenek. Japánról lévén szó a kiugrási lehetőséget a Doijin Game fejlesztésében látták, mely egy szöveges alapú, de állóképekkel dúsított kalandjáték volt (ez japánban egy elképesztően sikeres műfaj, leggyakrabban erotikus témákat feszeget, változatos, flexibilis történettel, tucatnyi „befejezéssel" – a „doujin" a rajongói jelzőt jelenti, tehát abszolút garázsfejlesztésről beszélünk).

Az első ilyen fejlesztésük a Shingetsutan Tsukihime címet kapta, és röviddel megjelenése után iszonyatosan sikeressé vált a vérprofi és részletekbe menő történetvezetése, a szép

rajzok és a remekül kidolgozott karakterek miatt. Azt, hogy a játék mennyire volt sikeres, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a sok-sok kiegészítő, mellékszál, gaiden és hasonlók mellett anime és manga is készült belőle: mi most elsődlegesen az animét vesszük szemügyre. A Geneon által elkészített 12 epizód egy csodaszép, és különös történetet mesél el, melynek főhőse Tohno Shiki. A fiú egy különleges képesség birtokában van: minden élőn és élettelen különös életvonalakat lát, melyek vérvörös színben pompáznak. A vonalak az adott létezés végzetét jelentik: ha valamilyen fegyverrel azok mentén megvágják őket, darabjaira hullanak: s igaz ez a nagymami kopottas asztalára épp úgy, mint a szomszéd kutyusára. Különös idők érkeznek a városkára: sorozatgyilkosság, ahol az áldozatok erős vérveszteség következtében haláloztak el, s nyakukon szúrt sebek találhatóak: a jelek egy vámpírra utalnak – de hát ilyen lények nem is léteznek, ugye? A most következő mondat **(spoiler!)** az első epizód lényegét meséli el. Shiki találkozik egy ilyen különleges teremtménnyel, és valami különös oknál fogva azonnal könyörtelen módon lemészárolja a lényt, hogy aztán pár órával később azon kapja magát, hogy az általa meggyengített hölgyet kell majd megvédenie és végigkísérnie a gonosz ellen folytatott kegyetlen csatában. A tét pedig nem kicsi: életek százai, ahogy az lenni szokott.

A Tsukihime hihetetlen hangulattal rendelkező anime: csodálatos atmoszférát hoztak létre a kórusok használatával, ezzel a néha elmosott szemerkélős-borús stílussal, a viszonylag kevés párbeszéddel, és a sok kifejező csendélettel. Tényleg olyan érzése van az embernek, mintha valami klasszikus könyv anime-átiratába csöppent volna, a megvalósítás hihetetlen mód igényes és magával ragadó: ennek tükrében a tizenkét epizód nemhogy soknak, de igazán kevésnek is nevezhető. Amikor azonban kell, csatára kerül a sor, a leginkább a Vampire-mondakörhöz hasonlítható képességek használata mellett a közelharc is megjelenítésre kerül, emlékezetes jeleneteket hozva ezzel létre. Hogy kinek ajánlható? A hangulatos animék kedvelőinek, a Vampire-fanatikusoknak, a misztikus horrorra vágyóknak – egyszóval mindenkinek, aki egy kicsit szürreális és misztikus sorozatot keresne.



FATE STAY NIGHT

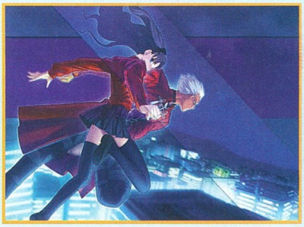
Hol is tartottunk? Igen, a Type-Moon megcsinálta magának a sikert a Shingetsutan Tsukihimével, aminek következménye az lett, hogy igazi stúdiót alapíthattak, komolyabb eszközökkel, nagyobb költségvetéssel: minden adott volt tehát, hogy az új projektjükkel is hasonló minőséget érjenek el – sőt. A Fate Stay Night minden porcikáján meglátszott, hogy egy ilyen profibb hozzáállás jegyében fogant: telis-tele volt hatásvadász – de csodaszép! – képsorokkal, egy remekül összetett történettel, és pompás zenékkel. De nem akarjuk csigázni az olvasókat, nézzük tehát, miről is szól a Fate.

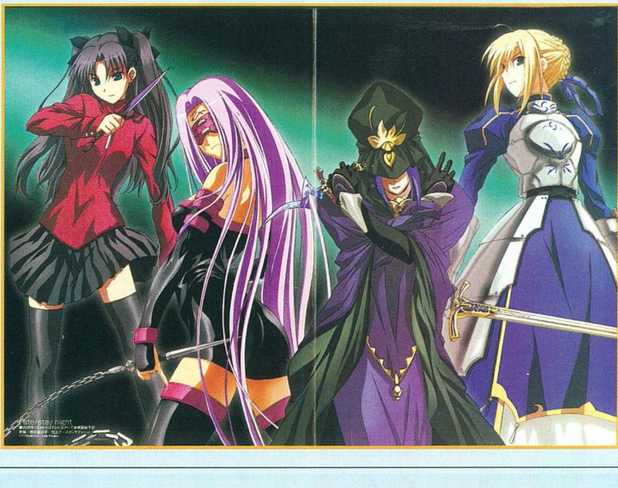
Ezúttal is egy férfi főhősünk van, aki szintén diák (hogy is lehetne másképp egy tipikus kalandjáték esetében?), egy különleges adottsággal – a tárgyak manipulálásának képességével. A történet szerencsére korántsem ilyen egyszerű, mert akkor nagyon hasonlítana a fent említett sorozathoz – nem erről van szó. A Fate Stay Night egy háborúról szól, melyet a Szent Grál megszerzéséért vívnak. A csatát hét különleges képességekkel rendelkező ember vívja, az általuk megidézett Szolgálók segítségével. A szolgálók olyan harcosok, kik előző életükben legendák hősei voltak: a mitológiai hősökre tessék itt gondolni, szó szerint. A szabályok egyszerűek: ha a szolgáló elpusztul, a mester védtelenné válik, ha pedig a mester halna meg, úgy a szolgáló dönthet úgy, hogy később még „leszerződik" valamelyik, még életben maradt mesterhez. A mesterek kezén három tetoválás található, melyek egyenként tűnnek el, amikor olyan paranccsal kényszerítik a szolgálót valamire, amelyet az nem akar, vagy nem képes teljesíteni – így az irreális nehézségek legyűrésére is képessé válnak. Ebbe a háborúba csöppen bele Shiro Emiya, akinek kezdetben esze ágában sincs holmi mestereket meg legendákból előbukkanó lényeket öldösni: egyszerűen csak túlélni szeretne. Persze ez nem olyan egyszerű, mint gondolná, így fel kell vennie a kesztyűt, ha nyerni szeretne: ami talán nem is lehetetlen, tekintve, hogy Saber szerepében a legerősebb szolgálót kapta meg – már csak azt kellene megtanulnia, hogy hogyan is segíthetne Sabernek elnyerni teljes erejét. Az idő szorít, az ellenségek számosak, és eszük ágában sincs megvárni, míg hősünk megerősödik: a hajsza megkezdődik.

A Fate Stay Night animéje csodálatos darab: bár egész végig érezni rajta azt, hogy egy játékból készült, mégis, olyan szinten pörgős és izgalmas csaták, olyan látványos jelenetek, és olyan fordulatok kerülnek bemutatásra, amelyre régen nem volt már példa. Semmi világmegváltót nem szabad várni tőle, ettől függetlenül nagyon szórakoztató, a misztikus utalások és az európai emberek számára is érthető mondavilág (Arthur király, Excalibur, Szent Grál – ismerősek, ugye?) egy nagyon könnyedén fogyasztható darabbá avanzsálja a Fate Stay Nightot – így zárva be az e hónapra jutó kört.

A Type-Moon tényleg befutott: azóta is új projecteken munkálkodnak, legközelebb egy alternatív Tsukihime-anime átirat lesz, a Kara no Kyokai, valószínűleg movie formátumban – kíváncsian várjuk.

Oldern



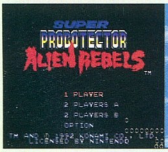


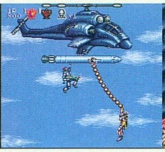
A CONTRA JELENSÉG II.

„Péntek, retro party előtt néhány órával: törökülésben, csutka hangerőn lövök egy böhömnagy ordenáré csúfságot a képernyőn. Úgy a hatodik nekifutásra sikerül leteríteném a mocskot, erre az átvezetők után kiderül, hogy csak alakot vált az idegen. Lever a víz, patakokban folyik a tenyeremből az izzadtság (a jó életbe, mégiscsak meg kellett volna nyerni az ebay-en azt a léghűtéses kontrollert)… gyűröm a gombokat, ám egyre durvább és idegölőbb helyzetekkel találom szembe magam. Nagy káromkodás, majd reccsenés: ja Breki te vagy? – aha, elreccsent alatta az ágydeszka, akkorát ugrott örömében, mikor vigyorgó arccal lenyúlta előttem az utolsó energiagömböt. Anyád! Na jó elég volt, elkésünk – majd holnap folytatjuk! Contra III: The Alien Wars kilőve az emulátorból, Xbox kikapcs. Másnap újabb két órás szenvedés után megint ugyanott: tapasztaltabb mozdulatok árán Neo-t megszégyenítő módon zúzunk el a lövedékek elől az első menetben. Hirtelen hatalmas atomvillanás: haver aktiválja a mindent elpusztító Thermal Detonatort (de ismerős ez, talán a Super Star Wars-ból?) – atomvillanás, de a hajam még mindig tart – meg a katonám is, bár fél lábbal már a sírban van. Nagy nehezen leöljük a földöntúli monsztert és átlépünk az utolsó szintre. A sejtelmes környezetben (rommá lőtt helyszínek, idegen táj) két magányos katona rohan a halál osztaga ellen – esélyünk nem sok, de büszkék vagyunk, hogy idáig eljutottunk. Egymásra nézve vigyorgunk egyet, és… puff: már csak kinyúlt kommandósaink villogó sprite-jait bámuljuk a képernyőn. Game Over. Folytatjuk? Dehogy, nem őrültünk meg…"

No igen, a kellemes perceket minden idők egyik legjobb Contra játéka, a Super Nintendo-ra készült Contra III: The Alien Wars okozta. Hát persze, hogy az eredeti japán verzió, mit nekünk a robotok bőrébe bújt cenzúrázott Probotector (Super Probotector: Alien Rebels) release.

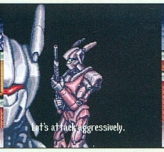
Ahogy a múlt havi Retro rovat utolsó bekezdésében ígértem, márciusban folytatjuk a Contra-Probotector szériához intézett fohászunkat, hiszen eddig szinte csak az alapozó fejezeteket vettük górcső alá. A sorozat krémje még csak most jön, így a fentebbi bekezdésben igyekeztem megteremteni a megfelelő alaphangulatot minden idők egyik legjobb Konami run'n gun játékhoz. A történet maga ott folytatódik, ahol az előző epizódnak vége szakadt. Hőseink ismételten visszaverték az idegenek és a terroristák kombinálta hatalmi erőket, így két évig szinte semmi egyéb dolguk nem akadt a narkós szoknyapecérek tarkón lövésén kívül. A két melegszívű, borostásképű hajzuhatag Bill Rizer & Lance Bean duó, ha nem éppen 576 Konzolt olvasott, idegenekre vadászott. Messze földön híres cselekedeteik okán különböző szóbeszédek járták körül a két héroszt: így eshetett meg az, hogy a kukoricazabálók földjén Jimbo és Scully fedőnéven ismerték a srácokat, míg az olasz csizmasarok talpán tengődők Mad Dog és Scorpion (NES Contra, Super C) leszármazottjaiként tekintettek rájuk. Ez ellen még az atyaúristen Bill Gates sem tehetett semmit, ehelyett inkább megbízta a Konami Contra osztagához tartozó Nobuya Nakazato uraságot, hogy ha a Nintendo már annyi birkát áldozott a Mode 7-es Chip fejlesztői oltárán, ugyan már tartsanak belőle egy kisebb technikai bemutatót. Így történt meg az a baleset, hogy a Super NES-re datált Super Probotector/Super Contra új látványtechnikai elemek egész sorát passzírozta bele a 8Mbit-es SNES kártyákba. A különböző monsztákat, apokaliptikus pusztuló világképet (az Alien 4: Resurrestion rendezői változatának utolsó képkockáin láthattok hasonlót, amikor Ripley és Call a mentőkabin segítségével az elpusztult Párizs környékén csapódnak be a Földre) és barátságtalan helyzeteket ábrázoló programocska szintjei bonyolultabbak, komplexen felépítettek a korábbi epizódokban tapasztaltakhoz képest. Sokkal több a háttérrel összekapcsolt interakció is: amellett, hogy a Van Halen vonásokkal megáldott arcok képesek felmászni-átkúszni a különböző póznákon, létrákon és épületeken, a bombák segítségével épületeket, úttorlaszokat robbanthatnak fel, és járműveket vonhatnak irányításuk alá. A játék komolytalanságába elhúzódott jelenetei arra is felkészítik az egyszeri játékost, hogy a vonat egy kézzel történő megállítása mellett hogyan kell motoros üldözésbe keveredni, vagy meglovagolni egy óriási rakétát. Az igazi újdonságot azonban a MODE7-es SNES chip által leképzett 3D-s szintek teszik izgalmassá – ezekből sajnos csak kettő van, de ezek relatíve látványosnak mondhatóak a 16 bites világban. Ilyenkor felülnézetből látjuk a karaktereket, képesek vagyunk forgatni a kamerát az akció közben, mialatt folyamatosan lövöldözzük az ellenfeleket. A két szint végén egy érdekes pókszerű randasággal kell szembeszállni, de ez a gyakorlott shooter-addiktoknak igazán nem fog nehézséget okozni. A korábbi Contra kalandokhoz képest itt egyszerre két vasat tarthatunk a tűzbe: a játékos által hordozott fegyver mellett egy alternatív gyilokvető is befészkeli magát a képernyő felső szegletébe, amit bármikor lecserélhetünk az éppen aktuálisra, ha a helyzet megkívánja. A forgóugrás közben lehetőség van mindkettőt egyszerre használni – igaz ilyenkor mindkettőt elveszthetjük, így csak akkor érdemes az efféle manővereket bevállalni, ha biztosak vagyunk a dolgunkban (főleg nehezebb fokozaton). Az elődökkel ellentétben a Contra III: The Alien Wars-ban ugyanis nincs cheat kód, amely megkönnyíthetné a helyzetünket. Ezt ellensúlyozandó, a fejlesztők inkább az életek számának megválaszthatóságával látták el az opció menüt. Ez a 3-5-7 életet számláló opció szoros kapcsolatban áll a folytatások számával, persze arra nem árt azért odafigyelni, hogy a Continue érték feltornászásával a nehézségi szint is a magasságokba szökik. A folytatások számának korlátozása a japán verzióra nem vonatkozik (ezért is választottuk ezt a release-t tesztelésre), sőt: mandarin barátaink még annak a lehetőségét is a magukénak tudhatják, hogy az elvileg nem létező cheat kód beírásával a Sound Test Mode megnyílása mellett szintet választhassanak. Mivel az amerikai és európai konverzióban ez a lehetőség kinyisszantásra került, az életek és az újrapróbálkozások számának maximalizálásával alaposan megnehezítették a helyi játékosok dolgát – nem csoda, ha a Contra III megítélése az „idegbaj-hajlepakolós killer" csoportba soroltatott. Az ilyenkor használt Easy mód használatát viszont mindenki helyében elkerülném: egyrészt azért, mert a játék végső befejezését így nem láthatjuk, másrészt nem kapnánk idegbajt, nem tocsogna izzadságtól a kontroller, és nem rohanhatnánk a









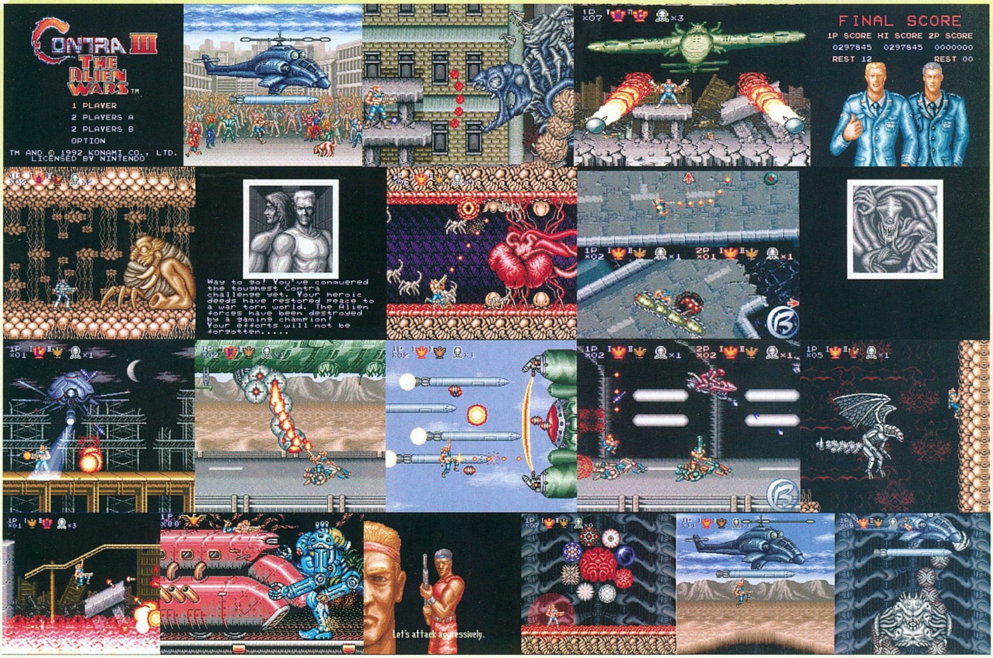












bolhapiacra másik SNES irányítóért – hiszen ki az a lelkes konzol tulajdonos, aki nem kíván élni eme pozitív élményekkel? Ha már a nehézségi szinteknél tartunk: érdemes a nehezebb kihívások felé kacsintgatni, hiszen ilyenkor a pálya-végi szörnyűségek olyan mozdulatokat és támadásokat is bevetnek a szegény karakter ellen, amik a gyíkarc szinten biztosan nem bukkannak fel a képernyőn (amellett, hogy a monszterek olyan pontjai is sebezhetetlenek, amik Easy-n miszlikbe apríthatóak). Persze ez csak egyik tényező: több ellenséges hordával, agresszívebb ellenfelekkel és gyorsabb lövedékkel kell felvenni a harcot, így pl. a levegőben repkedő rakéták lepattintása is sokkal nehezebb műveletnek bizonyul. Mindent összevetve akárhogyan is szidjuk a Contra III: The Alien Wars idegtépő nehézségi fokozatát, el kell ismerni, hogy roppantmód le lehet vele vezetni a feszültséget. Van, akit az nyugtat meg, ha tör-zúz, 'neadjisten 576 Konzolt tépked, de akadnak olyanok is, akik a kontrollert csapkodják a földhöz (tipp: parketta a frankó, úgy legalább a szomszéd is hallja).

Persze a hordozható kütyük hajigálására is lehetőség nyílik, ugyanis a 1994-ben az Alien Wars egy megnyúzott átirata Game Boyra is megjelent a fritz barátainknak köszönhetően (Factor 5). Bár a szintek struktúrája nagyrészt az eredeti maradt, a fekete-fehér masina adottságaihoz mérten a négyes szint kivágásra került, viszont ezért cserébe az oldalazás képességével jutalmazták hőseinket. Akiknek esetleg kifolyna a szemük a zöld kijelző merev bámulása következtében, bepróbálkozhatnak a színek orgiájával is – feltéve, ha rendelkeznek egy SNES-be illeszthető Super Game Boy adapterrel (bár akkor inkább már az eredeti SNES verzió) – amely már anno is nagy parasztvakítás volt, hát még most egy évtizeddel később. Aki mindenképp magával szeretné cipelni kedvenc Contra/Probotector játékát, annak a 2002-es GBA-ra átcibált Contra Advance: The Alien Wars című szösszenetet ajánlanám, mivel a GBA (ha egyszerűen akarunk fogalmazni) egy erősen felturbózott képességekkel megáldott SNES – ráadásul 32bit-es CPU-val felszerelve, egyértelműen szebb, hangulatosabb és látványosabb átiratot lehetett rá készíteni. Ezt tudta a Konami is, így egyik este a szokásos heti iványszat alkalmával és a tavaszi rét keresése közben kitalálták, hogy az eredeti játékot számos helyen átszabják majd. Az ötlettől megrészegülve (vagy kijózanodva) úgy döntöttek, elvetik az „okos bombák" és a két fegyver hordozhatóságát, majd kreáltak gyorsan pár új kamu szintet az eredetileg MODE7-es felülnézeti 3D-s pályák helyett. Ezek persze nem egyedi terve-









zésű helyszínek, ugyanis a programozó egy lusta állatfajta – ahelyett, hogy időt fektettek volna a tervezésbe, inkább kivágták az ekkor már javában domborító Genesis/Megadrive-ra készült Contra Hard Corps néhány eltalált pályáját. A csalást persze csak a szakavatott tagok vették észre… Az eset végül is senkit nem érdekelt igazán, hiszen a GBA-sok fél karjukat odaadták volna azért, hogy minden idők legjobb Contra játékának egyes részleteit a kis handheld képernyőjén láthassák. Érdekesség az is, hogy mandarin barátaink első ízben találták úgy a Contra sorozat kapcsán, hogy Európa megérett a felnőttes tartalomra, így ez a variáns már az öreg kontinensen is Contra címmel, eredeti szereplőkkel érkezett a boltok polcaira. (Ha már a különböző konverzióknál tartunk: a Contra III: az USA-ban egy speckó játéktermi kiadást is megélt a Nintendo Super System segítségével, amely a rövidesen kiadásra kerülő SNES játékok népszerűsítését segítette elő az árkádok alatt. A pénzmag bedobásával játékidőt vásárolhattunk magunknak, hogy a kipróbálható játékok egyikével eltöltött percek után fejvesztve rohanjunk megvenni a nappaliba szánt változatot is.)

A sorozat ötödik nagy fejezete minden idők legjobb Contra játéka. Nem csalás, még csak nem is ámítás: az 1994-es „kontora za hadokoa", ismertebb nevén a Sega Megadrive/Genesis kegyeit élvező Contra: Hard Corps méltán vívta ki magának ezt az elismerést a rajongók körében. Miért? Mert bár alapjaiban a korábbi run'n gun stíluskövekre épít, a folyamatos lövöldözés mellett a járművekre és a képernyőket betöltő óriási boss-harcokra összpontosít. De úgy, hogy mindvégig sikerül megtartania azt a lendületet, amely már az első másodpercekben hatalmába keríti az embert. Ideális józanító játékról van szó: vajon ki az, aki számos ponton szétágazó útvesztőben képes mihamarább eljutni a detoxikáló kapujához? A játék nyelvére lefordítva: a rendelkezésre álló, gyakran ferdehajlamú hősök közül a neked megfelelőt kiválasztva arra mész, amerre akarsz, de készülj fel, hogy az eltérő útszakaszokon más és más harcok, s ennek következtében sorsok várnak rád. Amellett, hogy néhány szakasz szédítően gyors reflexeket kíván (különösen a térben előre és hátra rohanó üldözéses szintek), ez egyben a legnagyobb újítás is. A korábbról ismert végelgyengülésben szenvedő tolószékes hősöket kiszórták, helyükre kétes eredetű, és japán mentalitásra hajazó elferdült hajlamú figurákat ültettek. Hogy ez most jó, avagy sem, mindenki döntse el maga: mindenesetre, ha egy Contra rajongó egy CX-1-DA300-as sorozatszámú, meleg gyengédséggel megáldott harci robotot említ, ne akarjuk azonnal tarkón lőni.

Ez azonban nem az egyetlen kaotikus pillanat, a történetben is akad néhány sarkalatos pont. Először is: az idegenek elpusztulnak, aztán mégis visszatérnek egy kapszula formájában. Hogy

tiszta legyen a kép, némi alapozás a játékhoz: a séma az elvileg lezárt fonalat veszi fel újra. A Hard Corps történései öt évvel a Contra III: Alien Wars után játszódnak, szintén a távoli jövőt feltételező 2641-ben. A korábbi hősök által megfeszített és idegenekkel cimboráló terroristákat elmegyógyintézetbe zárták, így a világ végre békére lelhetett. A nagy világégést követően a civilizáció újra talpra állni látszik, és hatalmas mega-városokat épít magának (Dredd szindróma, hmm?), ahol a rend fenntartására a volt Contra osztag magvaiból fakadt Hard Corps egységet jelölik ki. A filmszakadás következtében a játék egy csatajelenettel nyit, ahol a Mátrixból kávészünetre kiugró robotok éppen áttörni készülnek a Neo City védelmi rendszeréül szolgáló hatalmas falakat. Később persze kiderül, hogy az egész akció elterelési hadműveletként funkcionál, így míg a heves vérmérsékletű Hard Cops egység ide-oda futkározik, egy halom agymosott harisnyás hacker figura szivárog be a védelmi számítógépes központ vezérlőjébe. A későbbi vizsgálatok eredményei végül Behemót (Bahamut) admirálishoz vezetnek, aki a korábbi Alien Wars hőseként Charles Pathosikot is megszégyenítő állapotában törekszik a világuralom megszerzésére. A zakkant úriember az Alien organizmust tartalmazó fiolát akarja, amely a komplexum legbelső bugyraiban várja, hogy valaki végre kiszabadítsa onnan. Hard Corps barátaink ezt persze nem engedhetik, így a meglehetősen vegyes összetételű banda ismételten háborúba vonul. Parancsnoka az a Ray Poward, aki Neo City söpredéke között nevelkedett, és bandabandavezérként tengette életét, míg egy nap a Hard Corps be nem csaklizta egy nagyszabású bűntény okán. Ray válaszút elé került: kiváló harci képességei okán vagy belép a speciális osztagba, vagy örökre bűnhődnie kell tetteiért. Jól döntött, így nagyon hamar a HC központi figurájává vált, és számos későbbi Contra epizódban is viszontláthatjuk - többek közt a PS1-re készült Contra: Legacy of War és C: The Contra Adventure játékokban is. Társa, a női lélekbe bújt vadállat Sheena Etranzi, aki a gerillaharc nagy tapasztalattal rendelkező szakértőjeként van jelen. A csapatot kettejük mellett további két kétes eredetű figura is gyarapítja: egyikük az ember-farkas hibrid Brad Fang, aki a közelharcokra való specializálódás céljából egyik karja helyén speckó golyószórót visel – a másik delikvens mindenki kedvenc Browny-ja, a CX-1-DA300-as számozású meleg hajlamokkal rendelkező harci robot. A fogócska túlsó oldalán természetesen Bahamut admirális és kompániája áll: a parancsnok a 2639-es kormány megdöntéséért végrehajtott sikertelen katonai puccsa következtében egészen mostanáig bujkált a világ elől – felbérelt katonáival, a felbérelt Noiman Cascade nevezetű hackerrel, a Deadeye Joe névre hallgató cyborg zsoldos katonával, és az Alien Wars idején idegen genetikus-professzor Dr. Geo Mandrake-kel együtt most azon mesterkedik, hogy újra pusztulásba taszítsa a világot. Jól hangzik, nem? A játékmenet viszont már korántsem ennyire kaotikus: olyannyira szakít a hagyományos Contra vonásokkal, hogy szinte teljesen egyedi Contrát kapunk kézhez. Először is elfelejthetjük a scrollozó, lassan előregördülő pályák sokaságát: itt inkább a szinte egymás után következő hatalmas boss harcokon van a hangsúly, az oldschool run'n gun részek csak apró és rövid összekötésként szolgálnak az egyes helyszíneken. Újítás, hogy a harctechnikák megválogatása mellett az előrehaladás útvonalát is megválaszthatjuk. A végkifejlethez például négyféle lehetséges variáció áll rendelkezésre és a megfelelő választás annak rendje-módja szerint különböző befejezéseket produkál a játékhoz. Idáig eljutni persze egyáltalán nem könnyű, hiszen akár tapasztalt Contra játékosról, akár újonc kezdőről van szó, teljesen egyedi játékmenettel kell megbirkóznia a tulajdonosnak.





A betanulás és szoktatás menete egyébként eléggé döcögősen megy – el kell tölteni egy kevés időt a játékkal ahhoz, hogy az egyetlen találattól elvérző hősünk halálának gondolatával meg tudjunk birkózni. A Hard Corps nem ringat hiú ábrándokba, már az első másodpercekben a mélyvízbe dob. Ezt SiD barátom is alátámaszthatja, aki régebben tesztelte néhány tapasztalt shooter-mániákus ismerőse reflexeit és kitartását a Hard Corps kapcsán: legtöbbjük öt (!) másodpercig sem bírta a géppel szembeni rohamot. Embere válogatja, hogy milyen reakciókat láthatunk ilyenkor: van, aki még inkább bekeményít és sokadszorra sem adja fel, és van az Easy módhoz szokott koca-casual játékos, aki ijedten dobja ki a kontrollert a kezéből, ha ilyet lát. Kezdőknek ajánlatos a játék eredeti japán kiadásával próbálkozni, ugyanis ott három találatot számláló életerőcsíkkal rendelkezik a karakter, így jóval egyszerűbb huzamosabb ideig talpon maradni. Japáni barátaink ráadásul megint csítelhető verzióval büszkélkedhetnek, amellyel akár kilencvennyolc élet is kicsikarható a kártyán elterülő kódból. Annak ellenére, hogy a SNES sok játékban szebb és részletgazdagabb látványvilágot pakolt ki a vicsorgó képű kölykök elé, bizony néhány esetben alulmaradt 16 bites riválisával szemben. A sokat emlegetett Mega Turrican mellett ilyen volt a Contra: Hard Corps is: a sprite-ok gyönyörű színekben pompáztak a kijelzőkön, a 3D-s térhatású részek elképesztő sebességgel futottak és bár játékmenetét tekintve kicsit nehezebb játékkal volt dolga a Megadrive gazdáknak, a játék minden bizonnyal senkinek sem okozott csalódást. A magasabb nehézségi szint egyébiránt nem is a játékmenetből, hanem a problémásabb irányításból fakadt. Amellett, hogy a karakterek ugrani, mozogni, lőni és fegyvert cserélni is képesek voltak, térben céloztak, csúszkáltak és lövöldöztek – ezek könnyed kivitelezéséhez viszont nem volt elég a Megadrive három gombos kontrollere, vagy csak kompromisszumok árán. A nehézségek a mozgás közbeni célzás és lövöldözés alkalmával adódtak, amikor a kívánt mozdulatokhoz egyszerre több gombot is kénytelen-kelletlen le kellett nyomni. A hat gombos MD kar persze orvosolta ezt a problémát, de mivel ezzel nem mindenki rendelkezett, bizony megoszlottak a vélemények. A Konami a kényelmetlen helyzetet 6 gombos bundle csomagokkal és a karakterek eltérő harci képességeivel próbálta kompenzálni. Bár újra visszatért a thermal bomb, manuálisan kellett aktiválni, ami a négyfajta fegyver ismeretében már nem is volt olyan egyértelmű mozzanat. A négy választható karakternek hála viszont megteremtődött az egyensúly, és mindenki megtalálta a számításait: hamar kialakultak a kedvenc karakterek körüli optimális fegyverválasztások és technikák. A konzolos újságok tipp rovatai megteltek az adott személyekhez tartozó optimális útvonalak, fegyverek leírásaival, így a kevésbé kísérletező hajlamú játékosok is megtalálták a számukra megfelelő kombinációkat.

Sajnálatos, hogy az európai cenzúrának hála a Contra: Hard Cops ismételten megsínylette az inkvizíciókat. Amellett, hogy a címét a szokásos Európában használt Probotectorra változtatták, megint beköszöntött a robot effektus. Ez azonban nem volt elég: a négy fő karakter CX1-4-es besorolású kódneveket, Bahamut generális és Dead Eye Joe Alien kinézetet, az Alien cella X Drive fedőnevet (újonnan kifejlesztett, elképzelhetetlen erejű energia rendszer) kapott, sőt! A kilences szinten levő gazemberek piszkos felajánlását is kivágták a „Damn" (lecserélték az „Oh, no" és „Blast!" kiáltásokra) beszólásokkal együtt – egyszóval minden olyan nyomot megpróbáltak eltűntetni, amibe a szigorú európai gyermekvédelmi jogszabályok beleütköztek volna. Így jártunk srácok: sebaj, beszerzésre ott az ebay cirkusz, ahol hemzsegnek a japán és amerikai verziós Contra játékok – persze aki nem akar ennyit vesződni a beszerzéssel, az hamarosan a Nintendo Wii Virtual Console, vagy az Xbox Live Arcade szolgáltatásain keresztül is beszerezheti a februári és márciusi Retro Rovatban bemutatott játékok zömét. A Probotector/Contra párharcnak azonban továbbra sincs vége, hiszen még vár ránk néhány érdekes próbálkozás a Konami részéről, melyek közt nem kis meglepetésünkre hazai vonatkozású (Appaloosa-féle Contra játékok, ugye) kalandok is akadnak. Ezekkel a Playstationös, Sega Saturnos címekkel azonban csak a Contra jelenséget lezáró cikkünkben foglalkozunk majd, a jövő hónapban.

Addig is: látogassátok az 576konzol.hu-t, kérdéseitekkel bombázzátok a fórumainkat! Stay Tuned!

Stinger
stinger@chello.hu





SZABADSÁG, SZERELEM, E KETTŐ KELL NEKEM!







Az ember régi vágya a szabadság, amit századunk nagyszerű találmányával – az automobillal – ki is élhet. Ám eddig a vitruális térben nem igazán hódolhattunk eme szenvedélynek, mert az autós cuccok leginkább arra voltak jók, hogy betanulva egy adott versenypályát, azon körözve, vagy A-ból B-be eljutva arassunk diadalt. Némileg javult a helyzet a Need for Speed sorozat legutóbbi, Underground, Most Wanted és Carbon epizódjaival, hiszen ezekben végre volt némi város, amiben valamilyen szinten szabadon mozgolódhattunk. Ám ezen játékok egyrészt a vámpír vásárlói réteget célozták meg, hiszen éjjeli elfoglaltságok voltak, másrészt pedig hasznavehetetlennek bizonyultak a bizonyos játékosok számára, mert ugye nem mindenki olyan tuningmatyi, akinek számít a spoiler meg a visszapillantók színe. Most azonban nem az NFS sorozat 16 részét ismertetném – bár a Motor City igen hasonlatos próbálkozás volt a mostani tesztalanyhoz –, és nem is a sirámaimat akarom rátok ömleszteni, miszerint az utolsó élvezhető Hot Pursuit 2 után a sorozat elprostituálódott és az igénytelen megoldások felé fordult.

Lapozzunk hát a Test Drive igen patinás, ám ugyancsak megkopott családja felé, ami jelen rokonnal egyetemben összesen 14 egyenes ági leszármazottal rendelkezik, amiből az ős ük-ükpapa pont 20 éve látta meg a napvilágot, és majd Wilson úr szépen körbevezet benneteket a családfán pár oldallal odébb. Mi most vegyük elő az újszülöttet, aki szerencsére nem hányta le a ruházatomat tutujgatás közben, és meglepetésemre az első pár perc gyanús büfijei után egész jól, sőt *igen jól* elszórakoztatott.

A büfik közé tartozott az alapsztori, miszerint egy ifjú és merész poligonhős, összetörve kocsiját (egy versenyen) és megszégyenülve repülőgépre ül, és elröppen Hawaii szigeteinek Oahu nevű darabjára. Ez kérem egy valós hely, a szigetcsoport harmadik legnagyobb darabja, és európai ember 1778-ban láthatta meg először, Cook kapitány és legénysége személyében. Ám később amerikai és japán katonák szórakoztatták itt egymást a második világháborúban, ahol az első japán turistacsoport Zero típusú repülőgépekkel bombázta a Pearl Harbor kikötőjében állomásozó csendes-óceáni flottát, aminek a folyományát ma már mindenki ismerheti.

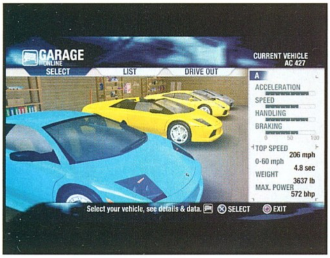
Ez a gyönyörű helyszín nagyszerű választás volt a készítők részéről, hiszen eme híres szigetet, sőt üdülőparadicsomot igen sok turista keresi fel az év minden szakában. Martin lesz szíves majd olyan képet is betenni, amin látható az eredeti sziget légifelvétele, és a játék főtérképe, hogy magatok is megcsodálhassátok a hasonlóságot. Sőt, a térkép nem csak a szokásos buta stilizált alakzatokat tartalmazza, hanem a komplett hegy- és vízrajzi fotókat, mintha az ember a Google Earth nevű népszerű internetes földgömböt látná! **(Majd a kedves olvasók elképzelik a hasonlóságot. Martin)** Vagyis a játékban teljesen valós helyeken járhatunk, és teljesen valós nevezetességeket is nézegethetünk, ha úgy tartja úri kedvünk. Ebben rejlik az offline-mód, vagyis a szingli player opció egyik élvezete is, hiszen kocsikázhatunk a főváros toronyházainak tövében, a kertvárosok üdülőinél, majd gondolhatunk egyet, és a ködös hegyek felé vehetjük az irányt, ami felér egy kirándulással. Ám nem kell magunk keresni az utat, vagy kérdezgetni a helyi lakosokat, mivel kapunk egy női hangon kommunikáló GPS-t, vagyis műholdas helyzet-meghatározót minden járművünkbe, ami képes célpont bejelölésre, és az oda vezető legoptimálisabb út térképre rajzolására, természetesen valós időben. A célpont lehet szabadon választott, ám rengeteg mindent kijelölhetünk, ami fontos a game szempontjából. Ha autót akarunk próbálgatni, akkor vannak kölcsönzők, ahol fél-egy órára kibérelhetjük a nekünk szimpi kocsit vagy motort (sajnos ez utóbbit csak az X360 verzióban, de a kinézetükön kívül semmi másban (fizika, vezethetőség) nem hasonlítanak a motorokhoz, tehát ne bánkódjunk).

Ha már a különbségeket említem (a grafikán kívül, ami ugye egyértelmű), a PS2 tulajok ezenkívül nem kreálhatnak egyéni futamokat netes játékban, nem kereskedhetnek a járműveikkel, és nem tervezhetnek saját avatart, vagyis kis személyi képecskéket. Ám minden másban teljesen hasonlatos játékmenetet és lehetőségeket kapnak, ami tovább emeli a game értékét, és a Martin által már félig felállított PS2 fejfa sem fog olyan hamar egyenesbe kerülni. Sőt, cserébe kibővített offline módokat élvezhetünk PS2-őn, ami többek között az úgynevezett mesterpontokban nyilvánul meg! Ezen pontok az első autóban megtett méterünktől számlálódnak, és sima kocsikázással is növögetnek. Ám ez természetesen kissé lassú fejlődési menet, de versenyekben való vitézkedéssel, gyors és farolós vezetéssel, vagy éppen az előttünk haladó által keltett szélárnyék kihasználásával jó sokat szerezhetünk elég hamar. Eme pontjaink által kapunk például új fokozatot, ami után részt vehetünk újabb, addig elérhetetlen versenyekben is. Aztán itt vannak a rivális klubok, akik meghívnak minket versenyezni, és ha minden jól megy, meg is választanak az adott egyesület elnökévé. (Ám nem gurulhatunk be ám csak úgy, mert például egy Ford GT ligába csak Ford GT kocsival engednek be minket.) Legvégül megemlíteném a versenysorozatokat, amikből nagyjából 240 van, és csak akkor léphetünk a következőbe, ha az előzőben mi lettünk az elsők. Szintén csak a PS2 verzió rendelkezik a GPS automata módjával, ami magától rááll a következő versenyre, ahol még nem voltunk, és ami nagy segítség a célirányosan sikerélményre törtető gémereknek. Mondjuk picit figyelmetlen néha a GPS-ben lakó hölgy, mivel szívesen kijelöl egyirányú autópályákat útvonal gyanánt, természetesen szembeforgalomban, és gyakran hajtottam le felhajtón is ez miatt, amit a szembejövők agresszív dudálással jutalmaztak. Persze, ha koccantam vagy frontálisan felnyomtam valakit a fák közé, akkor a zsaruk engem kezdtek el keresni, pedig a másik nem rántotta időben félre a kormányt, amikor látta, hogy 200-zal jövök a kanyarban felé.

A rend őrei három lépcsőben büntizhetnek vagy hajkurászhatnak, amit az ilyenkor fent megjelenő kijelző három jelvénye prezentál. Először csak ejnye-bejnye van, majd cédulázás, végül pedig a gatyánkat is fizethetjük. Elvileg figyelnek a közlekedési kihágásokra is, így ha a térképen kék pöttyöt látunk (körözéskor pirosan kéken villog), akkor ne arrafelé próbáljuk ki autónk végsebességét, bár engem nem mindig kezdtek el piszkálni. Tényleg jó találmány ez a GPS, egy csomó szűrője van, például, hogy csak a dealereket jelenítse meg, vagy az éppen szintén a szigeten online ténfergő barátainkat is, amihez persze hozzátartozik a Friend List kezelése is.

Ám az autókat tárolni kell valahol, szóval vennünk kell házikókat, amik 4-10 autós garázzsal rendelkeznek, és az ingatlanosnál a vételen kívül cserélni és eladni is lehet őket. A prosztó külteleki lakástól kezdve a medencés luxuskéróig van minden, csak









pénzünk legyen rá. Ezt viszont úgyis elviszik a jobb kocsik és a tuning, bár ez utóbbi nem olyan kifinomult, mint egy Gran Turismo-ban, csupán pár fokozatban tudjuk emelni a gépek négy alapértéket, tehát a gyorsulást, kezelhetőséget, fékeket és végsebességet, bár ezzel néha autónk szintet is lép. Ez nem valami RPG dolog, hanem arról van szó, hogy E és A közötti osztályokba sorolódnak a kocsik, ami természetesen a versenyek esélyelőnyre szert tenni. Sajnos a forgalom elég gyér, de már az is igen nagy dolog, hogy töltögetés nélkül mehetünk át az egész szigeten, mintha a GTA-ban lennénk, csak kiszállási és járókelő verési lehetőségek nélkül. Töltögetéssel csak az egyes boltokban és versenyek előtt találkozunk, de sajnos ez még szükségszerű.

A grafikai megvalósítás meglepően rángatásmentes, sőt, gyors fordulásokhoz kapunk egy kis elmosást is, hogy simábbnak tűnzelődni lehet. A kezelés sem az a kimondott szimulátor, de kellően be kell gyakorolni egy-egy új járgányt, hogy esélyesek legyünk vele a nehezebb versenyeken is.

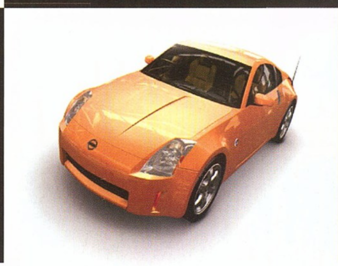
Bár régen azt mondtam, hogy az online mód miatt nem adok plusz pontokat, most kivételt kell tennem! Mert ez a játék kimondottan netes szórakozásra készült, és az, hogy emellett elég erős lett az offline módozata is, a készítők szentté avatását von-

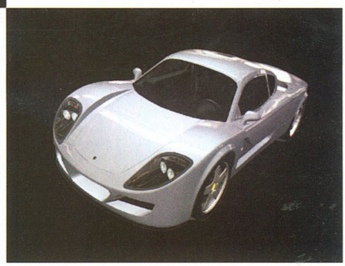












egyenlőségét hivatott elősegíteni, amiken belül offline még három nehézségi fokozat várja a chicken és pro vezetőket, persze duplázódó díjkiosztással. Ha nagyon unatkozunk, villoghatunk is a fényszóróinkkal, hátha leáll velünk valaki nyomni egy versenyt, ami ugyebár régi szokás az illegális országúti futamok világában. Az offline lehetőségeknél maradva még elmondom, hogy a hagyományos versenyzés mellett mehetünk időfutamokat A-ból B pontba, és van olyan esemény is, ahol bizonyos számú sebességradar (trafipax) előtt elhaladva kell elérni a kitűzött átlagsebességet, természetesen időre, tehát az útvonalakat jól meg kell válogatnunk.

A TSU már az online szellemében készült, így aki teheti, az menjen fel a netre, és ott virgonckodjon! Pláne, hogy PS2-n ez neki nem kerül a játék áránál többe! Különben az a véleményem, hogy eme játék végre kezdi kihasználni a net adta lehetőségeket autóverseny szempontból, hiszen egy komplett világot kapunk, nem csak pár versenyt meg letölthető új autókat. Mehetünk úton-útfélen, igaz verseny közben ki is zárhatnak, ha a fák között akarunk jön. A tájjal sincs semmi nagyobb gond, esetleg lehetett volna részletesebb, de ennyi fért a DVD-re, ahol még jó pár zene is helyet kapott, amik között vezetés közben válogathatunk a hangulatunknak megfelelően. Elképzelve a jövő játékait most megérthetjük, hogy miért nem jöhetett volna ki a PS3 egy sima DVD olvasóval, hogy aztán válogathassuk a 6 lemezes játék megfelelő korongját (vagy nézhessük 1080p-ben a homályos textúrákat) – ebből bőven elég volt a C64 és Amiga korszakban. Sajnos a visszapillantó tükrök csak elmosódott maszatot mutatnak, de a PS2 még a kompromisszumokról szól. Az autók ellenben teljesen jól lemodellezett objektumok, és a külső festésen kívül a műszerfal színét is megválaszthatjuk. Az ablakok extrán fel / le mozgathatóak, viszont a gáz és fék nem tehető át a jobb joy-ra – ezzel néja maga után. Eredetileg egy 10-est akartam rá adni, de az egyéni lelkesedésemet levonva bőven megmaradt egy erős kilences. Próbáld ki és vedd meg, ha racer típus vagy, mert a TSU egy új dimenziót nyit a PS2-es autós gamék világába. Komolyan mondom!

Dzson Unlimited

MARTIN BELESZÓL!

Örömmel tölt el, hogy a PS2 utolsó óráiban még ilyen szépségek jelennek meg, mint a Rogue Galaxy, a God of War 2, és a TDU. Szép így a búcsú. Mire megtanulták programozni, megérkezett a nagy tesó. Tipikus...



TEST DRIVE UNLIMITED

ATARI
MÁS VERZIÓ: X360, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, online
memóriakártya 8 mb (150 kb)

✔ a szabadság szele, és értelmes online mód
X offline elég gyenge a történet

9 pont

CSODASZÉP MELÓDIÁK







Valahányszor Gust vagy Nippon Ichi játék érkezik, nem győzök csodálkozni a két cég szívós kitartásán. Annak ellenére, hogy a 2D-s RPG-k közönsége az utóbbi időkben sajnos beszűkült (a fiatal játékosokat egyre kevésbé érdekli ez a műfaj), és ráadásként még a drága Sony is tudatosan akadályozta az ilyen tartalmak elterjedését PS2-őn, mégis kitartottak és egyre másra adták ki minőségi játékaikat. A Gust nevéhez a híres Atelier széria köthető, melynek legújabb tagja, a Grand Phantasm májusban fog megérkezni angol verzióban. A NIS pedig olyan SRPG-ket jelentetett meg, mint a Makai Kingdom, Disgaea, La Pucelle, stb. A két cég – gyakran közös összefogással – szinte kivétel nélkül még PAL verzióban is kiadta alkotásait, mely miatt a legmélyebb tiszteletem küldöm nekik!

A közös jellemző a 2D-n túl egy sokkal fontosabb dolog, melynek neve: *minőség*! Érdekes tanulsággal jár átfutni az utóbbi évek termését a két cégnél. Megfigyelhető, hogy milyen egyenletes színvonalat tartanak a játékaik. Saját tapasztalataim és a világsajtó alapján érdekes, hogy szinte mindegyik termékük 8 pont körül teljesít. Egyik alkotásuk sem kapott ennél jóval többet, de kevesebbet sem. Játékaikkal nem akarnak tehát forradalmat csinálni, de tartanak egy megbízható, jól kiszámítható színvonalat, melynek keretében könnyed és szórakoztató, mégis tartalmas RPG-ket készítenek. Azt hiszem nehezen tudnátok nekem más céget mutatni, ahol a sorozatok ennyire magas színvonalon teljesítenek immár évek óta, mint a Gustnál és NIS-nél. Nagyon kíváncsi leszek, hogy a két cég milyen irányba fog elindulni így a PS2 korszak leáldozásával? Van már egy bejelentett NIS anyag PS3-ra, mely előreláthatólag a – rajongóknak sokat mondó – Makai Wars címet fogja viselni, és természetesen SRPG lesz. Talán a Makai Kingdom folytatása lesz? Meglátjuk.

A tárgyra térve azonban, a Gust által készített (és a NIS által kiadott) legújabb anyag az **Ar Tonelico: Melody Of Elemia** címet kapta,és szerencsésen őrzi – apróbb bakik ellenére – az eddig megszokott színvonalat. Megtalálhatjuk benne az izgalmas sztorit, a mély tartalmat és természetesen a meseszép 2D-s grafikát.

DALOLÓ SZÜZEK

Az Ar Tonelico egy érdekes, leginkább a Baten Kaitoshoz hasonló világgal ismertet meg bennünket. A neve Sol Ciel, és több kisebb-nagyobb lebegő földrészből áll, melyek egy torony körül helyezkednek el. Ennek egy része Elemia, mely az átlagos lakók számára az Upper World, azaz a Felső Világ, mivel felette lebeg a többi földrésznek. Egy napon veszélyes vírus támadja meg ezt a világot, mellyel szemben tehetetlenek az emberek. Az egyetlen esélyük Lynerben, a fiatal fiúban van, akit leküldenek az Alsó Világba, hogy találja meg az úgynevezett Purger kristályt, amivel legyőzhető lenne a vírus. Az Alsó Világban azonban igencsak zűrzavaros helyzetet talál Lyner. Egyrészt egy különösen gonosz szervezet, a Tenba terrorizálja az embereket. Nagyobb bajban az úgynevezett Reyvateil fajhoz tartozók vannak. Ezen kaszt tagjai kizárólag fiatal szűz lányok, akik énekükkel különleges varázserő birtokosai. A Tenba azonban egyszerű lelketlen báboknak tartja őket, amolyan beszélő szerszámnak, akiknek az elpusztítása nem számít bűnnek. A Tenba ráadásul felfigyel Lyner érkezésére is, és elhatározza, hogy megszerzi magának a fiút, hisz ha egy Elemiából érkezőt a saját oldalukra tudnának állítani, az különleges erő birtokosává tenné őket. Megkezdődik tehát Lyner üldözése, ám szerencsére hősünk hamarosan barátokra mindjárt két Reyvateil személyében. Az egyikük Misha, aki valahonnan ismeri Lynert, aki azonban semmit nem tud a szépséges lányról. Aurica a másik, aki még a történet elején, az Alsó világba érkezésekor menti meg a fiút, mikor az lezuhan gépével.

Összességében egy jó, amolyan igazi animés sztorit ismerhetünk meg, mely biztosan tetszeni fog a stílus rajongóinak. Lényeges, hogy a programtól nem idegen a humor sem. Nagyon ütős poénokat láthatunk, melyek többször tartalmaznak kisebb-nagyobb – ízléses – szexuális utalásokat (olvassátok el a sztoriról írottakat és megértitek, hogy miért). Ha valaki látott már ilyet animében, akkor az tudja mire számítson. :)

ÉNEK AZ ESŐBEN

Aki figyelemmel kísérte a Gust vagy a NIS alkotásait az észrevehette, hogy ezen játékok harci rendszere viszonylag egyszerű, ám a fejlesztésben mindig találunk újszerű és nagyon ötletes elemeket. Nincs ez másként az Ar Tonelico-ban sem. A küzdelmek nagyon egyszerű módon, körönként mennek. Itt jegyezném meg egyénként, hogy sajnos a körönkénti összecsapásokat sajnos egyre inkább kiszorítja a real-time, folyamatos harc az RPG-kből. Én nagyon sajnálom ezt, mert soha nem lesz ugyanaz a kettő és egy olyan konzervatív játékosnak, mint én vagyok, mindig is a körönkénti (vagy ahhoz hasonló) csata lesz az igazi egy RPG-ben – emiatt sokkal inkább vagyok szomorú a Dragon Quest IX miatt, minthogy NDS-re jön.

Az AT-ben tehát a harc nagyon egyszerű, ám vannak elemek, melyek azért árnyalják az első ilyen benyomásainkat. Mindjárt itt van a Reyvateilek harcokban betöltött szerepe. Az énekes csajokat ugyanis egészen másképp kell irányítani, mint a többi harcosunkat. Először is ki kell választanunk, hogy harcban mit daloljanak. Minden egyes ének egy varázslat megfelelője. Vegyük egy egyszerű példát az Energy Ballt. Miután ezt aktiváltuk, Misha elkezdi gerjeszteni a támadást. Minél erősebb lesz az energiagolyó, annál több









MP-t fog elhasználni. Közben csak arra figyeljünk, hogyha egy szörny meg akarja támadni a Reyvateilt, akkor mindekképpen védjük a támadással szemben (Protect), mert nagyon sebezhetőek. Javítja a varázslat erejét, hogy ha szinkronba kerülünk az énekessel, azaz a jobb oldalon megjelenő csík minél nagyobb százalékot mutat. Mint utaltam rá, ezt lehet az MP kifogyásáig fokozni, vagy addig, míg elérjük a maximumot, ami után vagy elmúlik az adott varázslat, vagy mint az energialabda esetében, énekesnőnk rászabadítja azt az ellenfelekre, akikből ezután általában hímondó sem marad. Persze előbb is lehet aktiválni egy varázslatot, vagy épp átváltani egy másikra, ehhez csata közben Háromszöget kell nyomni. Ilyenkor azonnal kiadhatjuk a parancsot, nem kell várni nem kell várni a következő körre (ez nagy stratégiai előnye a Reyvateileknek, érdemes kihasználni). Még az MP miatt sem kell aggodalmaskodni, mert az automatikusan visszatöltődik harcok alatt. Az energialabda mellet persze még számtalan varázslat (dal) megszerezhető. Ezeket azonban nem lehet végtelen számban használni, mint az energia labdát. Ha elhasználtuk a rendelkezésre álló mennyiséget, akkor alvással vagy épp harcokkal tudjuk újra tölteni.

Izgalmas kérdés, hogyan lehet új dalokat kifejleszteni lányainknak? Ebben a rendszerben van némi freudi elem, ám épp ezért érdekes. Miről is van szó? Ahhoz hogy új varázslatokat szerezzünk meg egy Reyvateilnek, be kell hatolnunk a tudatába (Cosmosphere), hogy ott felszabadítsuk képességeit és szembenézzünk félelmeikkel. Mivel nőkről van szó, ezekből lesz néhány, mondjuk igazi női lélek azért a játékban látottaknál jóval bonyolultabb, bár néha azt gondolom megérthetetlen. Visszakanyarodva azonban a játékra, találhatunk majd úgynevezett Dvine helyeket, jórészt városokban. Itt lehet behatolni Reyvateiljeink tudatába. Mielőtt azonban belépnénk ide, nem árt, ha megnézzük, hogy mennyi DP ponttal rendelkezünk. DP-t harcok után kapnak a Reyvateilek. Ez létfontosságú a Cosmosphere-ekben, hisz ezzel tudunk belépni új helyszínekre, ahol megkaphatjuk, kifejleszthetjük új varázslatainkat, vagy épp igen fontos történéseket tekinthetünk meg. Mindig csillag fogja jelölni, hogy hova kell mennünk, és ha az összes hellyel végeztünk, akkor új szintre kerülünk, természetesen újabb kihívásokkal. Fontos továbbá, hogy Misha és Aurica érzékeny lelkek, így sokat kell beszélgetnünk velük. Ezt főleg a mentőhelyen illetve a szállókban tudjuk megtenni, tehát azokon a helyeken, ahol lehet aludni (Rest). Ilyenkor éjszaka a leányzók egyike felkeresi hősünket, hogy kicsit beszélgessen vele (rossz az, aki rosszra gondol). Így tudjuk javítani viszonyunkat a lányokhoz. Érdekes módon a városokban és egyéb helyeken találunk fénylő pontokat, amiket fel kell venni. Ezek tulajdonképpen – kicsit hülyén hangzik tudom – témák, melyekről lehet beszélgeti a Misával és Auricával. Ilyenekre kell gondolni, mint például a szakadék szélén lévő fénylő pont, melynek felvétele után éjszaka az lesz a téma, hogy Misha mennyire féltette Lynert a szakadékszélén, mert neki tériszonya van, stb. Ezek a beszélgetések nemcsak a kapcsolatunkat javítják a lányokkal, de a végkifejlett szempontjából is fontosak. Emellett a beszélgetésekben és folyamatosan az egész játék során oda kell figyelnünk a Reyvateilek lelkére. Már csak azért is, mert több megnyerés is van, sőt jó néhány helyen választhatunk, hogy melyik lánnyal akarunk továbbmenni, ami nagyban befolyásolja a történet további részeit. Így többször is végig lehet vinni az anyagot úgy, hogy a történet új értelmezést nyer.

Mindezek fényében kijelenthető, hogy a játék fejlesztési rendszere igencsak egyedi lett, sőt nagyszerűen forr egybe a karakterábrázolással. Csak akkor érthetjük meg igazán Aurica és Misha érzéseit, gondolatait, ha minél több varázslatot fejlesztünk ki nekik, hisz ehhez nagyon sokat kell kalandozunk a tudatukban. Mindkettőjük elméje egy-egy külön belső világnak tekinthető, melyekben csak rajtunk áll, hogy mennyire fogjuk megismerni a két lányt. Nagyszerűen sikerült megvalósítani ezt az ötletet, még ha a kifejleszthető varázslatok meglehetősen hasonlóak is a két csaj esetében, valamivel nagyobb különbség nem ártott volna.

A TÖBBIEK

A többi emberünk fejlesztése jóval egyszerűbb lesz, csupán a megfelelő tapasztalati pont összegyűjtésére van szükség, hogy bizonyos szinteket elérve kifejlődjenek új dolgok.

Számukra nem is a varázslatok vagy a speckók lesznek az igazán fontosak, hanem a fegyverekbe, páncélokba és egyéb kiegészítőbe tehető extrák. Olyan egyszerű dolgokra kell itt gondolni, mint a nagyobb támadóerő, több ütés egy körön belül, nagyobb védekezés, erő- és védelemfokozók, speckó tulajdonságok. Ilyeneket a Reyvateiljeinknek is lehet feltenni, csak kevesebbet, mert ők nem viselnek fegyvert. Igazán a többi emberünknél lesz fontos, mert ahogy egy fegyveren egyre több blokkot nyitunk meg, úgy nagyobb mennyiségű extrával szerelhetjük fel. Egészen jól fel lehet így tuningolni őket.

GRATHMELD

Szinte már elképzelhetetlen egy Gust vagy NIS játék egyedi tárgykészítő rendszer nélkül. Nincs ez másképp itt sem. A mentőhelyeknél a történet előrehaladtával meg fog jeleni a Grathmeld funkció, ahol tárgyak egyesítésével lehet majd újakat készíteni. A rendszer piszok egyszerű, ki kell választani két rész tárgyat, amiből egy harmadik fog keletkezni. Természetesen rengeteg cuccot vehetünk fel, melyek direkt csak tárgyak létrehozására használhatók. Egyébként egész jól el lehet szórakozni ezzel a rendszerrel, mert hasznos és érdekes eleme a játéknak.

Bár nem kapcsolódik szorosan ide, de a tárgyak apropóján megemlíthető a kártyák (Card) szerepe is. Ezt a menüt a főmenüben láthatjuk, rajtuk pedig azokat a szörnyeket, tárgyakat, személyeket, akikkel eddig találkoztunk. Fontos, hogy a különböző titkokról (Secret) is itt olvashatunk.



MARTIN BELESZÓL!

A program főszereplői a daloló szüzek, akik, ha jól játszol, a történet végére daloló már nem szüzekké válnak. Emmá' döfi! Ja, és a kishölgyek lelkivilágát is lelkesen ápolni kell, így a játék végére minden kockafejű megtanul majd csajozni, sőt igazi Szűzoltó válik majd mindenkiből!

ÉRTÉKELÉS

Könnyű helyzetben vagyok az AT: Melody of Elemia kapcsán, mivel a játék hozta a tőle elvárható színvonalat. Nem mondom, hogy az anyag jobb lett, mint mondjuk az Atelier Iris 1-2, mivel úgy éreztem, túlságosan lineáris a program, ami az elődökre ilyen mértékben nem jellemző. Engem az AI 1-2 hangulata is talán jobban megfogott, de igazából ez nagyon szubjektív vélemény, könnyen elképzelhető, hogy te pont fordítva fogod gondolni. Egy biztos, a grafikát egy szó sem érheti! A helyszínek is szépek, de a karakterek egyenesen gyönyörűek, talán még az AI-nál is szebbek. Nagyon eredeti, sokszor meseszerű, máskor mechanikus teremtményekkel fogunk találkozni kalandjaink során, melyek mind profin, kézzel vannak megrajzolva, sokszor olyan minőségben, ami szemkápráztató. Mindez azt hiszem nem lepi meg a Gust rajongótáborát. Az egyetlen dolog tetszett, nevezetesen, hogy kicsinek találtam a városokat. Még a legnagyobb metropoliszok is csak néhány helyből állnak, és azoknál is túl kevés a helyszín (ház, bódé, stb.), ahova be lehet menni. Egy picit nagyobb felfedezhető területnek jobban örültem volna. Harcok közben a karakterek animációja is lehetne jobb, illetve a támadások is lehetnének látványosabbak, mint ahogyan az Atelier Iris-ben voltak.

A zenék nagyon szépek lettek. Néha lírikusak, máskor gépiesek, ahogy a helyzet és a történet vagy a helyszín megkívánta. Előszeretettel keverték az elektronikus és szimfonikus dallamokat. Nekem személy szerint nagyon bejöttek a számok, bár hiányoltam egy kis rockos beütést, mint pl. az Atelier Iris 3-nál (az intro, amit eddig láttam belőle, fantasztikus volt). Szokás szerint rajta hagyták a lemezen a japán szinkront is. Én az angol hangról egyből erre kapcsoltam, mert bár azzal sincs baj, mégis egy ilyen rajzolt, animés RPG japánul nyújtja az igazi hangulatot.

Összefoglalva az eddig leírtakat, én semmi kivetnivalót nem találtam a játékban. Bár talán nem annyira jó, mint az AI, de még így is tartja azt a színvonalat, mely miatt eddig megszerettük a Gustot. Ha tehát bejöttek a cég eddigi játékai, vagy épp a teszt és a képek alapján ingert érzel a stuff megszerzésére, ne habozz, mert nagy csalódás nem érhet!

Veres Miki

AR TONELICO: MELODY OF ELEMIA

NIS / GUST
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (376 kb)

✔ eredeti ötletek a fejlesztésben és a történetben, szép karakterek
X kicsik a városok, animáció lehetne szebb

7 pont

AKCIÓ

576 KONZOL

1998

1999

2001

2002

2005



999.- / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Amíg a készlet tart!

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvány

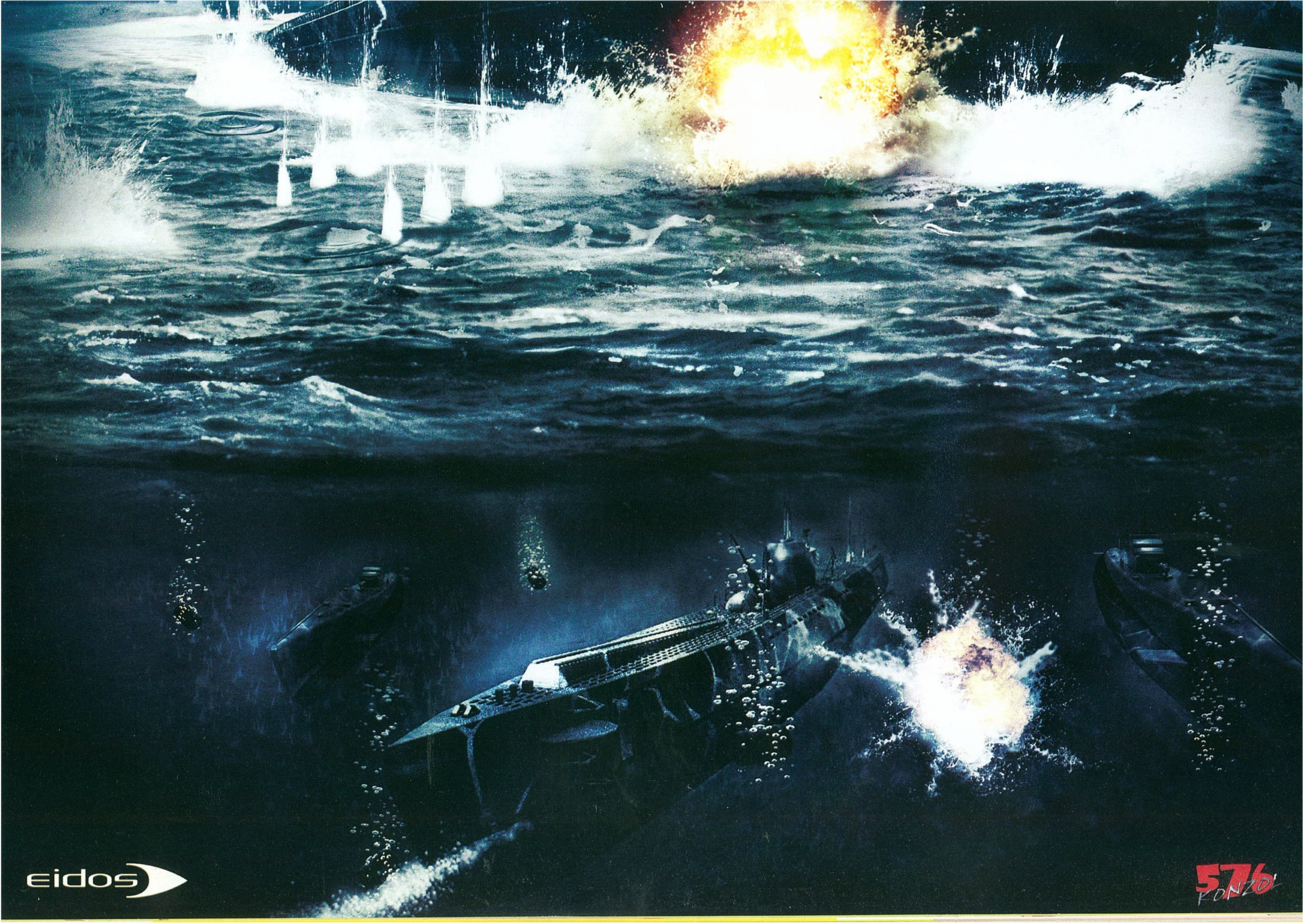
(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk:

2000, 2003, 2004

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!


ATARI



576 KONZOL ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉK (92–102.)

Jelmagyarázat a rovatrövidítésekhez:

T: teszt, **MT:** multiteszt, **L:** leltár, **E:** előzetes/előétel, **V:** végigjátszás, **TT:** tippek és tanácsok, **K:** kódok, **P:** poszter, **H:** hírek, **R:** retrokép

Krisz
rajkrisz@freemail.hu


BATTLESTATIONS
MIDWAY™


BULLET WITCH™

576 KONZOL

ELŐFIZETÉS

20%-os előfizetői kedvezmény!

1 évre **6.999.-**

1/2 évre **3.799.-**

Előfizetni lehet:

- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 -16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) a Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24. címre (Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)

ajándék Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között. (Amíg a készlet a tart.)

További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 -16.00).

SZELLEMES LÓ VAGY INKÁBB SZELLEMLOVAS?



Az Amerikában nagy népszerűségnek örvendő marveles (ja tényleg, láttátok Stan Lee-t a Heroes 16. részében?) **Ghost Rider**, azaz a Szellemlovas képregénysorozat sem kerülhette el a sorsát: megfilmesítették a lángoló koponyájú, beilleszkedési zavarokkal küszködő, és ezért valószínűleg nehezen becsajozós, antiszociális antihős kalandjait. Mer' azt mondjuk szívesen megnézném, ahogy a Szellemlovasunk lekapja a csajt az első randin :D (Ja persze, olyankor visszaváltozik szépfiúvá!) A mozi már egy ideje fut az államokban, és jó néhány hétig a legnézettebb film is volt, és bár mostanság már esik a népszerűsége, azért még így is szép hasznot termelt az alkotás, annak ellenére, hogy ugyan jó a film, de mégsem igazán az. Nagyon nehezen indul be a sztori, az első negyven perc totális üresjárat, aztán némiképp felpörögnek az események, de asszem' ennél még én is jobb forgatókönyvet írtam volna. Mondjuk a vizuális trükkmesterek meg a számítógépek dolgozhattak rendesen, mert azért igencsak el lesznek kényeztetve a látóidegeink. Azt mondjuk díjaztam, hogy sok ismert szereplő meglehetősen autentikusan lett ábrázolva, és egyéb, a képregényekből ismert helyszín – és a film – hangulatán és képi világán is látszik, hogy próbálták visszaadni a képregények atmoszféráját. A filmet egyébként kis hazánkban márciustól játsszák, főszerepben Nicholas Cage (aki maga is fanatikus Ghost Rider rajongó – még egy Szellemlovas tetoválása is van), és az alien-fejű Eva Mendez. Itt van tehát a film, jöhet a játékadaptáció is, meg róla a teszt is, de előtte tekintsük vissza egy kicsit az időben, és tegyük tisztába ezt a Szellemlovas őrületet.

Hogy pontosan mikor és hol tűnt fel először a klasszikus értelemben vett Ghost Rider, arról megoszlanak a vélemények, főleg hogy kezdetben nem is Ghost Rider néven akarták elindítania figurát. Szóba jött a Stunt Master, a Phantom Rider, sőt még a most már viccesen hangzó Night Rider is (amiről könnyen asszociálhatunk a '90-es évek nagy autós akciósorozatára, a Knight Riderre), míg végül eljutottunk a Szellemlovas névig. Egyébként kezdetben egy western-karakter viselte ezt a nevet, akire aztán van is egy kis visszautalása filmben is! :D

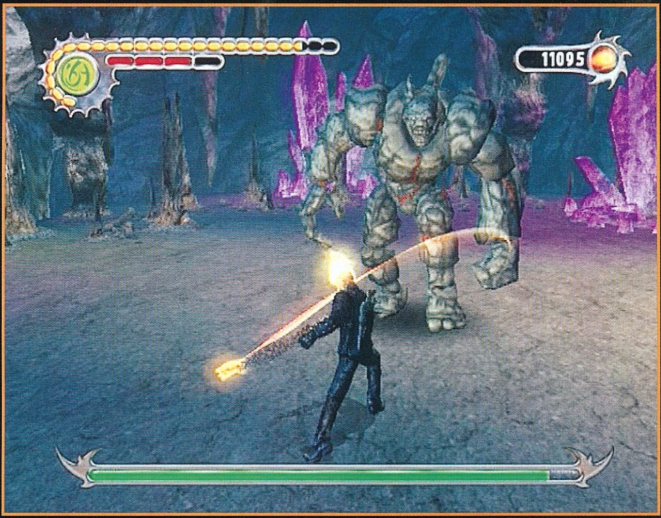
Az első igazán klasszikus Szellemlovas a motoros kaszkadőr Johnny Blaze volt, aki lepaktált az ördöggel, csak hogy megmentse tanítóját és egyben pótpapáját a haláltól. (Azért ne feledkezzünk meg Noble Kane-ről, a korábbi Szellemlovasról sem, aki azonban csak később jutott kiemeltebb szerephez a képregényekben.) Persze ahogy az ilyenkor lenni szokott, a fater végül mégiscsak elhalálozik, mivel szerencsétlen Johnny nem a megfelelő dolgot kérte a sátántól, aki meg egyébként nem is a sátán, csak egy másodhegedűs kis démon, Mephisto volt. (Akivel egyébként találkozhattunk már magyar képregényben is, egészen pontosan „Az Élet bajnoka" című Pókember történetben, ahol Pókember szörnyű kínok árán, de végül megmenti a Vezér életet – és tudtán kívül ugyan, de ezzel nyer egy napot az egész univerzumnak is, hiszen a háttérben maga a Túlontúli és Memphisto kavarta a szálakat –, de ez amúgy sem tartozik szorosan a tárgyhoz). Viszont Johnny Blaze saját vérével írja alá a szerződést, amiben eladja a lelkét a gonosznak, cserébe „apuciért", amit aztán később csak úgy kaphat vissza, ha Szellemlovassá változva hűségesen szolgálja Memphisto-t. A képlet persze most sem ilyen egyszerű, hiszen a kezdetben a sötét oldalt szolgáló Johnny fokozatosan megváltozik, és sok viszontagságos és brutális kaland után már mint pozitív hős tér vissza. A Johnny Blaze-féle Szellemlovas











egyébként 1972. augusztusában szerepelt először a Marvel Spotlight vol. 1-ben, és egészen 1983-ig szórakozatta a nagyérdeműt. Ekkor azonban Zarathos, aki egyébként állandó ellenfele volt a Szellemlovasnak, és mindig visszatérő szerelője a képregényeknek, kicsit odakente a falhoz a srácot. A második klasszikus Szellemlovas (illetve a harmadik, ha Noble-t is beleszámoljuk – most nem teszem) Daniel Ketch volt, aki szintén majd tíz évig vitte a sorozatot, de itt már jó nagy kavarások voltak, mert visszatért Noble is, meg Zarathos és a végén Blaze is emberi formában. Voltak egyébként kisebb kategóriájú versenyzők is, akik rövidebb ideig a természetfeletti Ghost Riderként tevékenykedtek (esetleg más néven, de hasonló tulajdonságokkal bírtak), meg persze alternatív univerzumban, vagy a jövőben, 2099-ben játszódó Ghost Ridereket is ismerünk, nem megfeledkezve a Szellemlovas Ultimate változatáról sem. De nekünk most egyébként is csak Johnny Blaze a fontos, aki egyébként 2000 óta két hat részes mini-sorozat főszereplője volt, és 2006-ban újra megkapta a főszerepét egy havi Ghost Rider magazinnak, és többek között a filmnek és a játéknak is a főszereplője.

Volt már róla szó, hogy Johnny eladja a lelkét az Mephisto-nak, aki szívesen visszaadná azt neki, amennyiben – mint Szellemlovas – segít likvidálni az egyik elkanászodott kisfiát Blackheartot. Blackheart néhány bukott angyal társaságában egyébként épp azon ügyködik, hogy kitúrják a fatert a trónjáról, és átvegyék a Pokol feletti uralmat, ezért hát a rút családi viszály. A filmben és a játékban is megtalálható a szerelmi szál – csakúgy, mint a képregényekben –, hiszen Johnny Balze fiatalkori szerelme (Roxanne Simpson – sajnos a béna Eva Mendez alakítja filmben) itt is, ott is állandóan feltűnő szereplő volt. Ahhoz, hogy a játékban eljussunk a végső összecsapásig, legyőzzük Blackheartot, kiszabadítsuk a lányt, a három bukott angyallal (Föld, Levegő, Tűz) is meg kell majd küzdenünk, nem beszélve a meglehetősen nagyszámú különféle pokolfajzatokról és démonokról.

A GR egy háromdimenziós akció game, olyan, mint mondjuk a Devil May Cry, csak nekem a DMC pl. nem teszik, a Ghost Riderrel meg kifejezetten élvezetem a tesztelést. A boss fightok extrém helyszínein kívül (például száguldó vonat teteje) kétféle pályával fogunk találkozni, a hagyományos mászkálós-verekedős részekkel, és a motoros üldözéses-lövöldözős szintekkel. A mászkálós helyszíneken a kamera általában rögzítve van, és csak kis mértékben követi az eseményeket, forog a tengelye körül, és láss csodát, ez az esetek nagy részében egyáltalán nem zavaró. Itt hívnám fel a figyelmet egy kis vizuális pluszra, a döntött kameranézetre, amit meglehetősen jól alkalmaztak a készítők. Nem is tudom már hol olvastam, de az így láttatott kép kis mértékben megzavarja a horizontális látásunkat, és az egyensúlyérzékünket is, ezáltal bizonytalanságot keltve az agyban, ilyesmivel fogunk találkozni a Ghost Riderben is, jó néhány alkalommal. Egyébként a játék grafikája nagyon jó, nem mindet vivő, de meglehetősen szép, és ami nagyon fontos, hihetetlenül hangulatosak a pályák. Nagyon sötét a cucc, akárcsak a képregény is, és a szintek igazi pokoli, démoni hangulatot árasztanak magukból. Lepusztult gyártelepeken, laborokban, kint a sivatagban egy bányában, magában a pokolban is látogatást teszünk majd (rögtön az elején), tényleg, nekem személy szerint nagyon bejött a dolog. Hasonlóképp vagyok az ellenfelekkel is, nagyon-nagyon el lettek találva – mondjuk volt honnan szemezgetniük a grafikus tervezőknek, hiszen a képregények remek táptalajt nyújthattak nekik. A szörnyeket különféle csoportokra oszthatjuk, leginkább azokkal vigyázzunk, akik távolról lövöldöznek minket, mivel így könnyen megszakíthatják a kombósorozatainkat – a harcrendszerről majd mindjárt. De számtalan groteszk undorító pokolfajzatszerű ellenfélen kívül lesznek majd igazán hatalmas, két-három ember méretű szörnyedmények is, akikkel külön élvezet a harc. A játék egészére és a lényekre is igaz, hogy nagyon eltalálták a hangjaikat: szörcsögnek, hörögnek, morognak (kicsit doomosan), de az egyéb hanghatások is igencsak megdobják a hangulatot, hasonlóképpen szólhatok a zenékről is, amikből ugyan nincs sok, viszont ami a harc alatt szól, az teljességgel megunhatatlan.

Na, szóval harci rendszer. Szellemlovasunk igen sokféle támadással rendelkezik már alapból is, de ahogy gyűjtögetjük a lelkeket, vásárolhatunk is újabbakat. Közelharcban a híres pokoltűzzel átitatott láncot fogjuk használni, de ahogy azt a képregényből megszokhattuk, van shotgununk is, ami szintén pokoltüzet okád magából, persze csak ha a „varázs" csíkunkban van hozzá elég kraft. A lánccal lehet a legérdekesebb és legváltozatosabb dolgokat végrehajtani, miután jól bevásároltunk elképesztő mennyiségű támadási lehetőségünk lesz, az ugrást a különféle erős és gyengébb ütéseket pedig még kombinálhatjuk is, és így elég hatásos és igen hosszú ütésláncokat fűzhetünk egybe. A játék egy kis csíkkal mutatja nekünk, hogy a kombózásban épp hol is tartunk, és amíg sérülés nélkül megússzuk, addig ez a csík csak növekszik, vagy egy újabbra változik (ilyenkor a neve is cserélődik). Ez nem csak azért hasznos, mert több „lelket" gyűjthetünk be, hanem egyes ellenfelek különféle „varázspajzsokkal" is rendelkeznek, amiket csak bizonyos erősségű kombóval lehet feltörni. A bunyó egyébként nagyon látványos, ahogy a hatalmas és tekergődző lángoló lánccal irtjuk a jónépet, ugrálunk az ellenfelek között, különféle speckó mozgásokat végrehajtva. Egyébként nekünk is vannak varázslataink, kedvencem a Vádló Pillantás, ami az egyik legbrutálisabb képessége a Szellemlovasnak, és rendszeresen használja is a képregényekben: ellenfele összes áldozatának kínját és fájdalmát képes kivetíteni rá. A pályák egyébként nem túl hosszúak, viszont nehezebb fokozaton annál többet fogunk szívni velük, negatívumnak felhozható még az is, hogy nincsenek átvezető jelenetek, illetve vannak, de ezeket képregényes formában, képkockáról-képkockára láthatjuk. (Ja, és ne féljünk a tűztől – az ugyanis felgyógyít minket!)

A motoros pályák: a mindenkori Szellemlovas mellé mindig jár egy járgány is, a 21. században persze már nem lovacska, hanem egy pokoltűzzel működő Harley. A képregényekben egyébként a különböző Szellemlovasok motorjai is különféle trükkökre voltak képesek, úgyhogy a motoros száguldozás természetesen ebből a játékból sem hiányozhatott. Ahogy fejlődünk (tehát orrba-szájba vásárolgatunk). a motor is tuningolódni fog, sima lövés helyett dupla lövést kap, később lehet majd duplát ugratni, megtanuljuk menet közben elfektetni a mocit, majd még később akár a vízen is használhatóvá válik. Ezek a részek idővel igencsak benehezednek, brutálisan ki lesznek számítva az ugrások hosszai, és lesznek majd olyan szintek is, ahol egyre keskenyebb sávon tudunk majd csak haladni, vagy épp ki-be záródnak a kapuk. Frankón meg vannak csinálva egyébként a motoros részek is, főleg a pokolban, ahol hatalmas hullámvasútra emlékezetet az egész. A játék a pályák után értékel, és jutalmaz is ponthalmokkal, amikért rögtön vásárolhatunk is, jól feltuningolva magunkat, de egyéb extra tartalmak is várnak a shopban, például artwörkök, interjúk, és Ghost Rider képregények.

Nem csak ahhoz képest jó játék a Ghost Rider, hogy már egyre inkább hanyatlóban van a Playstation 2-es játékkínálat, de bizony akár egy-két évvel ezelőtt is megállta volna a helyét. Nagyon frankó kis akciógame, remek, könnyen elsajátítható, látványos harcrendszerrel, mindenki számára optimálisan belőhető nehézségi fokozattal, a pályák változatosságát feldobandó motoros szintekkel. Ami engem nagyon megfogott, az a hangulata: az ellenfeleink, a pályák kinézete, a hanghatások, egyszóval jó úgy az egész összességében. A könnyed játékmenetet segítik elő a rövid szintek is, tehát itt nem kell 30-40 percet szenvedned egy-egy pályavégi mentésig. Bonuszként behozható néhány új szereplő is (Blade).

Jó game és kész, és nem csak a képregény rajongóinak tudom ajánlani, mert ha tetszett a Devil May Cry, ez a játék is be fog jönni, én könnyen tudtam azonosulni egy már korábban ismert univerzummal. A végső konklúzió tehát: a Ghost Rider egy igen jó sikerült feldolgozása a képregénynek és a filmnek is. Pont.

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Színtiszta kaszabolás, időnként motoros száguldozással nyakon öntve. Nekem a Golden Axe jutott eszembe róla... Ha nem vagy rajongója a képregénynek, vásárlás előtt azért próbáld ki, vagy vonj le egy pontot az értékelőből.

GHOST RIDER

2K GAMES
MÁS VERZIÓ: PSP, GBA

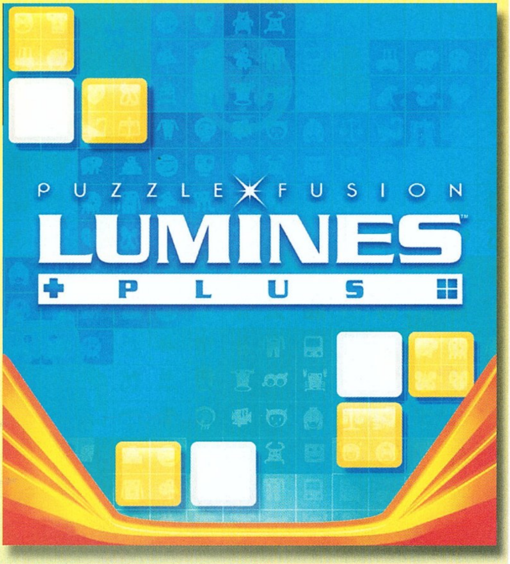
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb

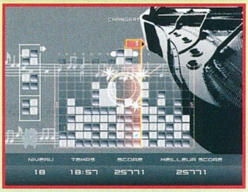
✔ autentikus ghost rider hangulat
X stan lee nem tűnik fel benne

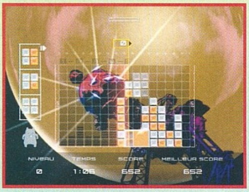
7 pont

AGYKONTROLL









Szeretjük Tetsuya Mizuguchi urat! Szeretjük őt a Space Channel 5 által képviselt szuperstílusos nosztalgiakoktéljáért, szeretjük őt a Rez experimentális utazásai miatt – mely kalandokat egyébként saját tudatunk mélyén hajtottuk végre a segítségével. Picit haragszunk rá a Ninety-Nine Nights miatt, és az sem feltétlenül juttatja őt a szívünk csücskébe, hogy a Lumines című játék egy hatalmas franchise-építés középpontjában áll: jók ezek a puzzle-stílusú játékok, de önmagukban nem feltétlenül lennének életképesek. Persze a magyarázat egyszerű, a koncepció a következő: végy egy enyhén ritmusorientált játékmenetet (ez a játék magja), adj hozzá változtatható, „cserélhető" bőröket, és tucatnyi licencelt zenét. Mit kapunk? A puzzle-játékok sandboxát, a logika San Andreas-át: a játékot, melyet annyiszor adhatunk el, amennyiszer van pofánk pénzt adni érte. A Q Entertainment pedig nem viccel: az eredeti PlayStation Portable változat után érkezett az Xbox 360-as Live, a PSP-s Lumines II, majd a PS2-es átirat, cikkünk alanya, az eredeti epizód kibővített és átdolgozott változata, a **Lumines Plus**. A játék szerencsére a legtöbb régióban erősen csökkentett áron került forgalomba, ami mindenképpen okos döntés egy ilyen darabnál.

De nézzük hát, mit nyújt nekünk a játék: két szempontból vizsgáljuk meg őkelmét, attól függően, hogy van-e már birtokunkban valamelyik Lumines, vagy netalán nincs. A „van" esetben egyszerű a dolgunk, mert a második epizódból és a Live-ból átemelt extrák nem túl sok újdonságot nyújtanak, ráadásul a konverzió sem használja ki a PlayStation 2 képességeit. Nincsenek nagy elvárásaink az átirattal kapcsolatban, de a PSP alapból alacsonyabb felbontását képtelenek voltak úgy elhagyni, hogy ne menjen össze a játéktér, s ez egy otthoni konzolnál igencsak negatívumnak számít (projektorral rendelkezők előnyben) – nagy fekete pont. Ha viszont még egyáltalán nem akadt a kezünkbe a program, akkor érdemes adni neki egy esélyt. Miért? Mert a PS2 piac folyamatosan gyengül, és a Lumines Plus így is minőségi szórakozást garantál, amit mindenképpen érdemes megbecsülni. A multiplayer üzemmódok teljes hiánya is fájó – ha Xbox 360-on megoldható volt, PS2-en miért nem? Költői kérdés volt, tudjuk a választ... ezeket tessék tehát észben tartani, majd választani.

LUMINES PLUS

Q ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ az alapötlet
X hanyag portolás

7 pont

ÚJ HULLÁM









Nem véletlen a **Neowave** elnevezés a **King of Fighters** széria legújabb, angol nyelvterületeken (sőt, továbbmegyünk: Európában!) is megjelenő epizódja mögött. A sorozat nálunk legfrissebb tagja (japánban több éves darabnak számít) több szempontból is újítani készült, melyek csak előkészítései voltak a nagy-nagy projectnek, a King of Fighters XI-nek.

Először is nézzük a névváltozást: nincs többé évszám, a hátterek modernebb külsőt kaptak, a felállásban sok, korábban kimaradt szereplő is előjön, és búcsút mondhatunk a „strikers" rendszernek. Aki nem ismerné a sorozatot, röviden annyit tudunk mondani róla, hogy a Street Fighter 2-vel egy szinten lévő szériáról beszélünk, lassan két évtizedes múlttal, egyedi karakterekkel, és a már ismert iszonyatosan precíz harcrendszerrel. Ahogy azt Reiker említette évekkel ezelőtt, a széria egy-két epizód erejéig letért a követendő útról, újoncok vették ugyanis át a fejlesztést – ezt a mostani epizódot a is az Eolith fejlesztette KoF2002 „alapjaira" építették, de sokat csiszoltak rajta annak érdekében, hogy ismét egy remek rendszert hozzanak össze. Ennek a Neowavenek például kifejezetten jót tett a vérfrissítés, a hátterek egészen vagányra sikeredtek (a hangulat változatlan!), a strikers-féle „behívom a segítőimet egy-egy támadás erejéig" taktika pedig aranyos, de nagyon kiszámíthatatlannak bizonyult a változatos csaták alatt, így nem fogjuk hiányolni. De nem csak a játék mechanikáját piszkálták, nem ám! A borítót és a karakterválasztó képernyőt megpillantva egyből nyilvánvalóvá válik, hogy új dizájner került alkalmazásra: Tomokazu Nakano a Last Exile-ben látottakhoz hasonló módon rajzol, és egy lágyabb stílust képvisel. Ha pedig a karaktereknél tartunk: a játék egy „álom-összecsapás", leginkább a Capcom vs Snk „mindent bele" koncepcióihoz hasonlítható, tehát szinte minden karaktert megtalálunk benne. Ez pozitívum, de ebből következik a komolyabb történetes mód hiánya: még szerencse, hogy egy verekedős játéknál ez nem ilyen fontos. És hogy kinek ajánljuk a játékot? Retro és verekedős stúfok rajongóinak mindenképpen, de ha nem tartod magad egyik csoport tagjának sem, de szeretnél kipróbálni valami japán őrületet, hát ez egy remek kezdés: látványos és pörgős – csak vigyázat, nehogy magával ragadjon!

Oldern

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb

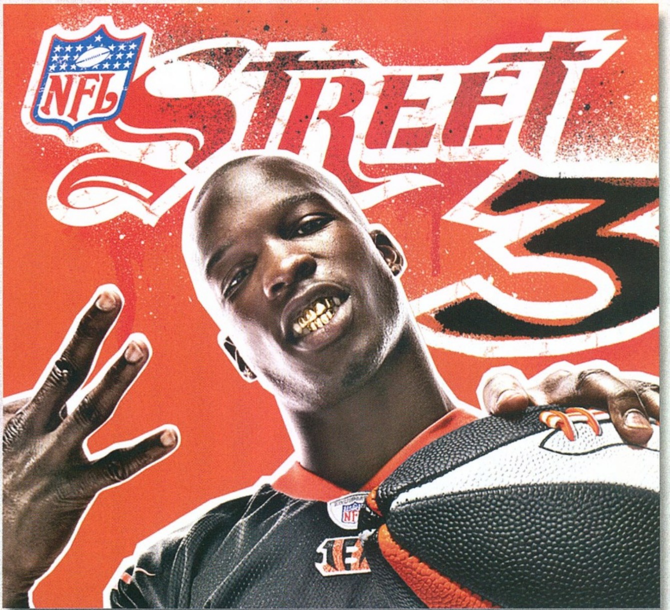
✔ friss, lendületes, sok szereplő
X erősen rétegjáték, hd-mániákusok kerüljék

7 pont

THANX MY EX, FOR THE BALL







Mielőtt nekiállnék az **NFL Street 3** Playstation 2 tesztjének, álljunk meg egy pillanatra és emlékezzünk meg az Indianapolis Colts Superbowl győzelméről, amire több mint harminc évet kellett várni, és ha már úgyis csak a szépre emlékezünk, ne feledjük el a konferencia-döntőt sem. Igen, a Colts-New England meccsről beszélek Tóth Lacikám – ami az elmúlt évek egyik legjobb mérkőzése volt, és köszönet Tom „bénakezű" Brady-nek is az interceptionért a végén. :D Ez volt az a mérkőzés, ahol Payton Manning élete legnagyobb formáját nyújtotta, és egy tizennyolc pontos comebacket csinált, ami egyébként páratlan és NFL rekord a maga nemében, és ahol egész egyszerűen egymaga szétalázta a teljes Patriot védelmet, mint ahogy aztán azt megcsinálta a Chicago Bears ellen is. Életem legjobb szezonja volt, és csak azért szomorú a szívem, mert szeptemberig NFL nélkül telnek majd a vasárnapjaim és keddjeim.

Talán több is, mint egy éve játszottam az EA Big NFL Street sorozatának előző, azaz második részével, és ez olyan rég volt, hogy csak halovány emlékeim vannak a játékkal kapcsolatosan, de az biztos, hogy ennyire negatív élményeim nem lehettek, mert relatíve jó érzéssel tettem be a korongot a Playstationbe. A kellemes hangulat aztán hamar elszállt, és vagy a játék ment már el nagyon „gyúrjunk rá a trükkökre, meg a speciális mozdulatokra" irányba, vagy nekem nem áll már rá a Streetballra a Madden utána a kezem. Nos akárhogy is van, nekem most nem jött be az NFL Street 3. A játék egyébként rossz szokás szerint maradt Playstation exkluzív, vagyis a sima Xbox tulajdonosok ne nagyon keresgéljék a polcokon, mert nem fogják megtalálni, hiszen a PS2 változaton túl csak PSP verzió létezik, de elvileg jön – vagy már kint is van? – X360-ra is a játék.

A Madden NFL után nagyon furcsa volt visszaállni erre a hét-hét elleni felállásra, és az is nagyon leszabályozta a játékot, hogy elég egyszerű play-ek hívhatók csak le. Azt is nehéz volt megszokni, hogy nincs kick-off, mezőnygól, és jutalomrúgás sincs, csak a touchdown utáni egy vagy két pontos próbálkozás (5 vagy 10 yardról). Ez persze csak a profi maddeneseket fogja zavarni, mert egyébként olyan nagy különbség nincs a kis és nagytesó között, tehát az alap irányítási lehetőségek nagyban megegyeznek a két játékban (ahogy azelőtt is).

Az egyetlen nagy tartalmi újítás az előző részhez képest az a Respect the Street játékmód, (nincs túl sok lehetőségünk egyébként). Az ötlet jó, és megvalósításban sincs komolyabb hiba, az elején többek között Chad Johnson kommentjeivel fűszerezve láthatjuk, hogy tulajdonképpen egy karrier módról van szó, amiben legalulról kell magunkat feltornászni a csúcsra. Elég komoly és részletes csapatkonfigurálási lehetőségeink vannak, a maddenesek ezt kifejezetten élvezni fogják, hiszen még a csapatfelállás főbb típusait is külön beállíthatjuk (inkább futó vagy passzoló támadósort szeretnék és vica versa a defensive line-ra is), de egyébként is szinte mindent a saját szájízünk szerinte állíthatunk be (játékosoktól kezdve a mindenig bezárólag). Aztán nekiállhatunk a küzdelmeknek, és ahogy haladunk előre, új támadási és védekezési formákat nyithatunk meg egyéb extra tartalmak mellett, példának okáért a legyőzött csapatokat is unlockolni tudjuk majd. Cél természetesen a világ feletti uralom, de ha az nem is, legalább mi legyünk a janik a játszótéren.

Nagyjából húsz különféle helyszín van egyébként a programban, az adott városra jellemző kialakításban. Ezúttal még több, a játékba bevonható tereptárgy kapott helyet a pályákon, amik leginkább elrugaszkodásra szolgálnak, de vannak természetesen megint felszedhető speckó cuccok, illetve még mindig ott a pályák szélén a falak kihasználásnak lehetősége is. Mindenképp megemlítendő, hogy a pályák nem csak a kialakításukban korrektek, hanem bizonyos hangulati elemek is fokozzák az életszerűséget (pl. a hangár felett elhúzó gépek árnyékot vetnek a pályára), már ha egyáltalán van valami realizmus az NFL Street 3-ban.

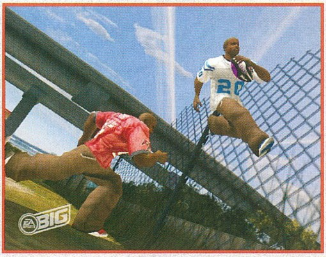
A profikat biztos elriasztja majd (nálam is ez volt a baj), hogy a játék még mindig egyszerűen csak a speciális mozgásokra korlátozódik, ha azokat ugyanis nem használjuk előszeretettel, akkor is érhetünk el ugyan eredményeket, de sem pontzuhatagokkal nem leszünk gazdagabbak, de még a hőn áhított GameBreaker csíkunk sem fog sohasem feltöltődni, amely egyébként extra pontokkal jutalmazott hiper-szuper mozgások bemutatására kellhet.

Ezekből a mozgásokból aztán van temérdek, néha már nem is amerikai focira hajaz a game, hanem mintha yamakasi-féle modern szamurájokba oltott pankrátorok küzdenének egymással a holdon tapasztalható gravitációs körülmények között.

Grafikailag a cucc nekem sokkal rosszabbnak tűnt, mint a Madden NFL, és mintha a tavalyi rész is jobban nézett volna ki, bár ez mondjuk megtévesztő, mert HDTV-n minden SD-re fejlesztett game sz*rabbul néz ki egy kicsit. Nem emlékszem mindenre pontosan, de mintha lennének új touchdown utáni örömmozgások is, mint például a megmakkanós-robotos, ami egyik nagy kedvencem. :D A zenei aláfestés a szokásos hip-hop/metál szolgáltatja, amiből külön kiemelném a Megadeth Symmphony of Destructonjét, ami úgy látszik odaát még mindig nagy sláger (mi is szeretjük persze), mert a múltkor meg a Flatout 2-ben csendültek fel az ismerős riffek.

Összességében tehát hozza a szokásos formáját a NFL Street sorozat. Tartalmas karriermód, számtalan hangulatos helyszín, az össze hivatalos NFL csapat és játékos képviselteti magát, és ugye alapból rendelkezik a jól megszokott, kézre álló maddenes irányítás kicsit lebutított változatával. Hiba viszont, hogy igazán már csak a speciális mozdulatok végrehajtásával juthat könnyedén és nagy lépésekkel előre a játékos, és hogy ez az ugribugri talán már inkább elriasztja a NFL fanatikusokat, mintsem a játék mellé állítja. Nekem ez most annyira nem jött be.

Sylar



MARTIN BELESZÓL!

Ez most akkor olyan trendi-NFL, ugye? Nem az igazi sport, hanem ilyen lógónadrágos, Cadillac emblémát vastag lánccon a nyakban lógatós, lazavagyok-hazadzsalok izé? Edes!

NFL STREET 3

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos (4 online)
memóriakártya 8 mb

✔ nfl a hátsó kertben
X már csak a kamehame hiányzik belőle

6.5 pont

A ROMÁNC FOLYTATÓDIK









Eme sorozat eddigi részei leginkább a kínai történelem megismertetését voltak hivatottak elősegíteni, és gondolom ez elég jól sikerült is, hisz megértük a 11. epizód megjelenését. Luo Guanzhong alapműve még mindig kötelező azoknak, akik igazán érteni is szeretnék az alapszituációt, meg hogy a szereplők elnevezéséről se valami kung-fu film jusson az eszükbe. A legújabb fejezet szokás szerint ismét stratégiai beütéssel és játékmenettel rendelkezik, ami szerintem jó dolog, és nagyszerű lehetőség arra, hogy a csapatrakosgatásra áhítozó emberkék kiélhessék eme indíttatásaikat.

Most már nem csak az elfoglalandó területeket határozhatjuk meg, hanem minden a mi kezünkben van. Seregeinken kívül a városokat és azok gazdaságát is nekünk kell irányítanunk, de nem valós időben, hanem körökre osztott, klasszikus szabályok szerint. Ez alól mondjuk kivétel a párharc (duel) mód, aminek némileg egyszerűbb változatával már találkozhattunk régebben is. A game első látásra kissé bonyolultnak tűnhet, de hamar betanulható, pláne, hogy van benne egy elég jó tanító rész is kezdők számára.

Az alaptörténet szerint a Han dinasztiában nem állnak túl jól a dolgok, a korrupció jelenléte és a népesség hiánya miatt. Ráadásul ott a Sárga Turbán felkelés is, aminek leverését személyes ügyüknek tekintik a nagyurak. Természetesen játszhatunk külön történeteket, scenariokat, vagy kreálhatunk vezéreket a magunk képmására, szóval tényleg elég komplex elfoglaltságot kapunk a pénzünkért. Talán csak a picit döcögős játékmenetet lehet negatívumként említeni, különösen a limitált csapat- és utánpótlás-küldési rendszer tűnt alulméretezettnek. Martin mondta, hogy nézzem meg, lehet-e lovagolni a játékban: végül is lehet a párharcban, meg ha a pénzünket egy lovassereg kiképzésébe és fejlesztésébe öljük. Készen ugyanis elég kevés dolgot kapunk, magunknak kell gondoskodnunk egyéni harci stílusról és nyerési esélyeink megfelelő szintre tornázásáról.

Dzson Fung

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI

KOEI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 8 játékos
memóriakártya 8 mb (250 kb)

✔ stratégiai game lévé ritka stílus ps2-n, nagyon kidolgozott világ
X viszonylag lassú játékmenet

7 pont

SZERETÜNK BARBI!





Gyerekeknek viszonylag könnyű játékot eladni (legyen aranyos), de a lányoknak sem nehéz (legyen rózsaszín). A gyereklányok imigyen jól behatárolható (aranyos és rózsaszín) kategóriában mozognak, és ha ezt kapcsoljuk a Barbie világ új filmjéhez (mint pl. a 12 darabos hercegnőbaba sorozatot), akkor biztosan találunk vevőt. Ez persze evidens, és nem is leszólni akarom őket, csak definiáltam azokat, akik érdeklődhetnek eme balettozós-királymegmentős interaktív mese iránt. A történet szerint Randolf király nem bír a lányokkal, és ezért nevelési célzattal meghívja kastélyába Rowenát, aki az unokatesó szerepkör mellett a story gonosza is egyben. Rowena bekeményít, és a csajokat uniformizálni akarván betiltja az olyan dolgokat, mint például a tánc. Természetesen van kiút, ami jelen esetben anyukájuk favorit mesekönyvének csodavilága. Az átjáró a lányok szobáiban található, és kedvenc virágjuk szimbóluma jelzi. Később feltűnik Barbi (Genevieve) pasija, Derek, a két egymást utáló állatka (egy majom és Twyla macsek), a feladat pedig adott: kiszabadulni a mesevilágból ahova főhősünk és a többi csaj beszorult, legyőzni Rowenát, megmenteni a királyt, és örülni a minden jó ha a vége jó befejezésnek. A játék szép színes, aranyos, igen egyszerű, mászkálásra és gyűjtögetésre, valamint táncikálásra hajlamos fiatalokat megcélzó játékmenettel. Ám csak az vegye meg, aki rendelkezik a dobozon feltüntetett valamelyik nyelv ismeretével, mivel elég sok benne a dialógus, és csemetéje úgyis percenként kiabál majd, hogy „most mit kell csinálni, most mit mond a cica, most már játszhatok a rezidentevillel is egy kicsit?". A célközönség tehát mindenképpen csak az, aki megnézte az alap DVD-t, van neki pár Barbie babája, és még mindig nem elég neki a táncizó-hercegnőciző cukorszínű világból. A pályák amúgy tényleg szépek, Genevieve kecsesen ugrik, pörög forog, sok a cuki állatka, nyuszika, madárka és egyebek képében, szóval ha 8 év körüli barbimániákus kiscsaj lennék, lehet, hogy tetszene a dolog.

Dzson Derek

BARBIE IN THE 12 DANCING PRINCESSES

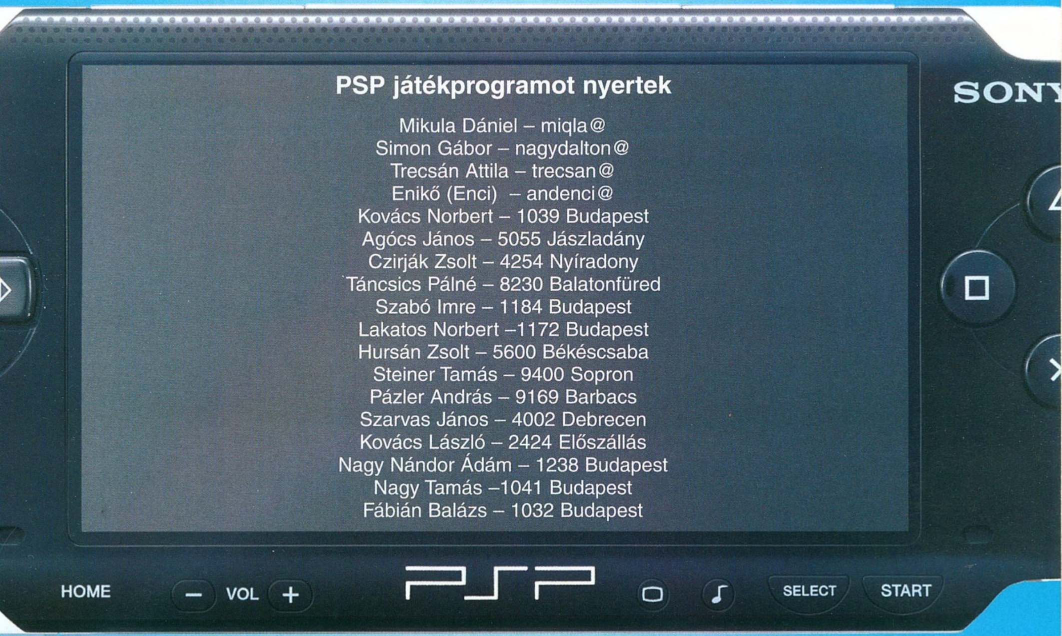
ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: DS, GBA

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos
memóriakártya 8 mb (280 kb)

✔ barbi világ, kizárólag 7-9 éveseknek
X azért nekik is lehetne igényes grafikát csinálni

2 pont



PSP játékprogramot nyertek

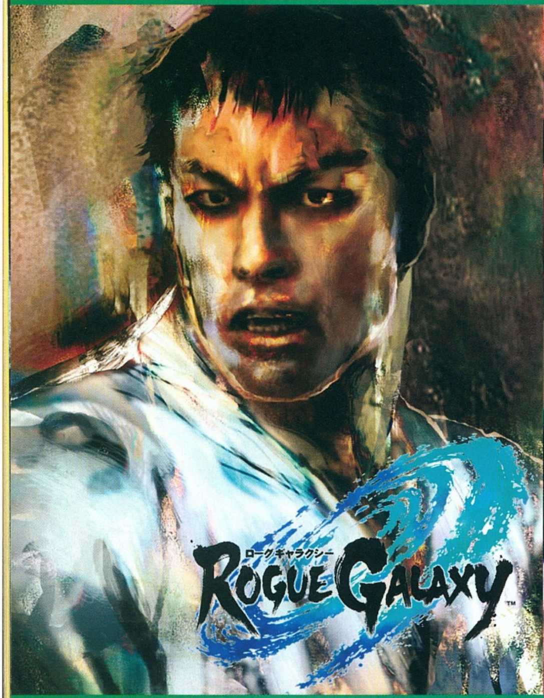
Mikula Dániel – miqla@
Simon Gábor – nagydalton@
Trecsán Attila – trecsan@
Enikő (Enci) – andenci@
Kovács Norbert – 1039 Budapest
Agócs János – 5055 Jászladány
Czirják Zsolt – 4254 Nyíradony
Táncsics Pálné – 8230 Balatonfüred
Szabó Imre – 1184 Budapest
Lakatos Norbert –1172 Budapest
Hursán Zsolt – 5600 Békéscsaba
Steiner Tamás – 9400 Sopron
Pázler András – 9169 Barbacs
Szarvas János – 4002 Debrecen
Kovács László – 2424 Előszállás
Nagy Nándor Ádám – 1238 Budapest
Nagy Tamás –1041 Budapest
Fábián Balázs – 1032 Budapest



Gears of War játékunk nyertesei

Béres Máté – 8100 Várpalota
Szentmihályi Hunor – 1021 Budapest
Beke András – beke.andras@
Bernáth Zoltán – 8151 Szabadbattyán
Szabó Gábor – iraszabo@
Sallam Samir – 1131 Budapest
Faragó Ádám – 1078 Budapest
Patonai Gábor – gaborpatonai@
Szikszai László – szikszai6@
Szentpéteri Sándor Pál – 2800 Tatabánya

TÁVOL, EGY MESSZI GALAXISBAN





Egyre inkább úgy néz ki, hogy megjelentek az első jelek, melyek miatt lassan, de biztosan nyugdíjba küldhetjük a jó öreg PS2-t, legalábbis az RPG-k tekintetében. Figyelve a kitűzött megjelenési időpontokat, nagyjából ez év őszéig van biztosítva a gép RPG utánpótlása. Viszont szeptemberig még olyan kispályásnak nem nevezhető címek jönnek, mint a Dawn of Mana, a Wild Arms V, az Atelier Iris 3, vagy a Persona 3, de említhetném a .hack// széria legújabb epizódjait is. Sajnos azonban ha kitekintünk kicsit távolabbra, akkor jól látható, hogy eltűnnek az új programok, azaz szép lassan meg fog szűnni a gép programellátottsága. Bár én bízom benne, hogy – mint történt az a PS1 esetben – még a nextgen korszakban is jönni fog RPG PS2-re, azért az igazán nagy címekre sajnos nem sok esély van. Nem beszélve arról, hogy a felsorolt anyagok PAL-os megjelenésének valószínűsége igen csekély. Aztán ahogy haladunk előre az időben, úgy már az angol verziók kiadása is elapad sajnos, pedig Japánban még bizonyosan lesz néhány megjelenés a gépre.

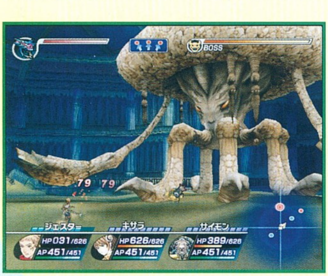
De korai még a búslakodás, hisz ha kicsit körül nézünk a piacon, jól látható, hogy jó pár hónapig egyik nextgen masina sem veheti fel a versenyt RPG fronton a PS2-vel! Hiába, ahogy azt már pár hónappal korábban kifejtettem, az RPG-k fejlesztéséhez idő kell, ami pedig azt jelenti, hogy egy új gép megjelenése után még várni kell kb. 1.5 évet, viszont ez idő alatt a régebbi gépre még jönnek anyagok – ez történt a PS1-PS2 váltás idején is RPG fronton. Az FFXIII még a messzi jövő bizonytalan homályába vész, a többi a PS1-en és PS2-őn sikeres klasszikussá vált, igazán nagy sorozatok (Wild Arms, Suikoden, Tales of...) folytatásairól pedig semmit nem tudni. Nem beszélve arról, hogy ha nem jön több újdonság, akkor is elő lehet venni a régi, esetleg még ki nem próbált anyagokat, mivel Wii-re vagy PS3-ra még legalább egy év, mire beindul az RPG-hozam, az igazán minőségi darabokra viszont még többet is kell majd várni. Tehát RPG-sek, várjatok csak azzal a generációváltással még jó egy évet (vagy figyeljétek a DS-t)!

Rátérve azonban lényegre, amíg ilyen minőségű RPG-k jönnek PS2-re, mint a most kiadott **Rouge Galaxy**, addig felőlem a PS4 is megjelenhet, az se különösen fog érdekelni. Már az első hírek megérkezésekor sejtettem, hogy az RG jó lesz, mivel ugyan az a *Level 5* rakta össze, akiknek a Dark Cloud 1-2 is a nevéhez fűződik, de ők feleltek a Dragon Quest VIII designjáért is. Mit ne mondjak, teljesen hűek maradtak önmagukhoz, azaz tartották a már megszokott színvonat. A DQVIII-cal szemben azonban az RG egy sok-sok ügyességet és stratégiát igénylő akció-RPG lett, tehát azt a stílust erősíti, mint a korábban említett DC1-2, vagy a stílus királyának tartott Kingdom Hearts. Gyorsan hozzáteszem utóbbinál azért komolyabb az anyag, bár elfogult vagyok, mert nekem sokkal jobban bejött az RG, mint a Square-Disney mix.

(Mielőtt azonban jobban belefolynék a tesztbe, egy apró figyelmeztetés. Jómagam a program egy tesztelői (review) verzióját teszteltem, így könnyen előfordulhat, hogy néhány apróság a bolti verzióban másképpen fog szerepelni, mint ahogy én azt most esetleg megemlítem.)

PÉLDÁS KIADÁS

Először is a programot példás kiadása miatt kell méltatnom. Kb. egy évvel ezelőtt nem győztem dicsérni a DQVIII-at, amiért az angol verziót sok-sok olyan bonusszal ellátták, melyek a japán változatban nem szerepeltek. Úgy látszik a Level 5 folytatja ezt, hisz a RG amerikai és európai lokalizációjára jelentős tartalmi és minőségi extrákkal került kiadásra. A japán verziót alaposan felturbózták. Az eddig megismerhető öt bolygón túl az angol változatban már hatot fedezhetünk fel, és ezzel a történet és a szavatosság is kiteljesedett. Ezenkívül a sztori egy epizóddal hosszabb lett, így egészen új dolgok kiderülnek belőle, ráadáskén a beszélgetések is hosszabbak lettek. Sőt, a gyűjtögetni vágyok igényeit is jobban kielégíti a játék, mivel új fegyverek, tárgyak, sőt ruhák is belekerültek az angol változatába, nem beszélve arról, hogy harcokban eddig nem látott támadások fejleszthetők ki. Az egyik legjobb és legötletesebb újítás, hogy egy teljesen új aljáték is feltűnik, Insectron néven, melyben bogarakat kell elfogni, amikkel később versenyeken vehetünk részt, harcolva a többi ellenfél bogara ellen. Ez utóbbi remek szórakozás, sőt akár külön játékként is megállná a helyét, annyira kidolgozott. Az már csak hab a tortán, hogy a töltési idő lerövidült, az átvezető filmeket pedig vizuá-

















lisan feljavították, így a játék a japán változattal szemben már csak dual-layeres DVD-n fért el.

Bár nem tekinthető külön extrának, mégis említésre, sőt dicséretre érdemes a remekül sikerült angol szinkron. Talán csak a DQVIII-ban hallottam ennél jobb munkát (bár azért rajtahagyhatták volna a japán hangokat is, nagyon kíváncsi lettem volna rá).

Egy szó, mint száz, egy nagyon profi és igényes angol változatot kaptunk, így kellene minden RPG-t áthozni Japánból! Érdekesség, hogy olyan jól sikerültek az újítások, hogy a programot újra kiadják Japánban is RG: Director's Cut címen, idén márciusban (egyébként 2005 decembere óta már kint van arrafelé a stuff, tehát megérdemeltük a kárpótlást a sok-sok várakozásért cserébe).

EGY TÁVOLI GALAXIS

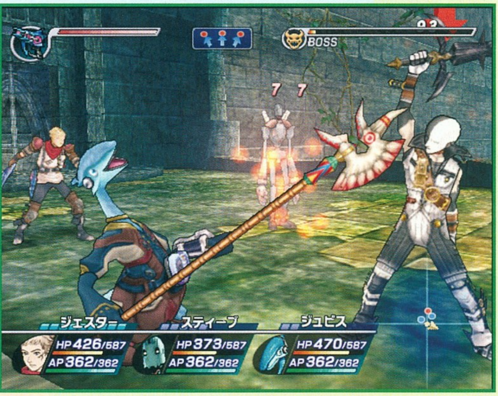
A történet gazdag a sci-fi és fantasy elemekben, szinte észrevétlen módon olvasztja magába a két témát.

Az RG egy hatalmas galaxisban játszódik, ahol mindennaposak a konfliktusok és harcok. Történetünk kezdetén a Rosa bolygóval ismerkedhetünk meg, mely az úgynevezett Longardian Federation védelmét élvezi. Jó ideje ugyanis a Draxian Birodalom veszélyezteti a planéta biztonságát, így azt Longardian a saját fennhatósága alá helyezi. Ezt azonban a lakosok inkább megszállásnak érzik, mely nincs messze a valóságtól, hisz még a bolygót sem hagyatják el a helybeliek.

Az RG főhőse egy Jaster nevű fiatal fiú, aki korán árvaságra jutott. Szüleit soha nem ismerte, bár ezt ő nem így élte meg. Még csecsemőkorában, kb. tizenhét évvel ezelőtt egy ismeretlen a sivatagos Rosa bolygón található Salagin városába hozta és Raul atya ajtaja elé tette. Azóta a pap apaként nevelte fel, szeretetteljese körülményeket teremtve körülötte. A kis Jaster már korán arról kezdett ábrándozni, hogy egy napon majd elhagyja Rosát és a világűrben fog kalandozni, felfedezve új bolygókat. Közben felserdülve jó harcos lett belőle, aki minden helyzetben megállja a helyét. Történetünk kezdetén ezt hamar be is bizonyíthatja, mivel egy hatalmas szörny támad a városra. Jaster rögtön akcióba lendül. Segítségére siet egy ismeretlen idegen, aki egy misztikusan erős kardot is ad neki, majd távozik. Hősünknek tehát egyedül kellene megküzdenie a városban garázdálkodó hatalmas fenevaddal, ám közben két furcsa kinézetű robottal Steve-vel és Simonnal hozza össze a sors. A robotok épp a Desert Claw becenevű híres-neves fejvadászt keresik, aki egy vöröses színű különlegesen erős kardot birtokol. Az ő helyét kutatják már egy ideje, és most – mivel a kard nála van – Jasterben vélik felismerni a fejvadászt. Steve és Simon ugyanis egy űrkalózhajón dolgoznak, és a kapitányuk megbízásából keresik a híres fejvadászokat, hogy összegyűjtve őket, ütőképes kalózokká váljanak. Így most Jasternek is megadatik a lehetőség, hogy csatlakozzon hozzájuk, mellyel valóra válhat a fiú régen dédelgetett álma, azaz elhagyhatja Rosát. Ettől még a kalózélet sem riasztja el (bár azon azért sokat tanakodik, hogy mi lesz, ha rájönnek, hogy nem ő a Desert Claw), de nem sokat teketóriázik, hisz így nemcsak a világűrbe juthat el, hanem más bolygókra is, valóra váltva álmát. Jaster nem is tudja, hogy ezzel megkezdődik a hosszú kaland, mely az egész világot megváltoztatja majd.

A történet ezen rövid bevezetője alapján nem kell túl nagy felismerő képesség, hogy egyből kiszúrjuk a Star Wars-os elemeket. Már maga az alaphelyzet kísértetiesen emlékeztet az SW-re, de a történet során is többször lesz deja vu érzésünk. Nem tehetek róla, de a Rosa sivatagos buckáiról nekem a Tatooine jutott eszembe, egyik ronda nagydarab szörnyéről pedig a







Sarlacc, mert pont úgy néz ki. Emellett Jasterről, az árva fiatal, erőtől duzzadó fiúról, aki más bolygókra vágyik, nekem Luke Skywalker ugrott be. Nem beszélve a két robotról, azaz Steve-ről, aki kiköpött C-3PO, annyira, hogy még a stílusa is hasonló, illetve Simonról, aki pedig R2-D2-re hajaz. A Boba Fettre emlékeztető fejvadászokat már meg sem kell említenem, de azt hiszem fölösleges is tovább sorolnom a hasonló elemeket, van még belőle egy jó néhány. Igazából nem értem mi ez a SW őrület az RPG kiadóknál, mivel az FFXII is hemzsegett ezektől a „kölcsönzött" részektől. Annyira mondjuk nem zavart, bár kissé elcsépeltnek hat, nem beszélve arról, mennyire fura, hogy már a második japán RPG-ben találkozunk velük.

SW hatás ide vagy oda, a történet igazán nem ezért kritizálható. Sajnos túlságosan sok a klisé (az SW mellett a Skies of Arcadiából, de még nagyon sok más RPG-ből vagy videojátékból), mely kiszámíthatóvá teszi a sztorit, így azonban az izgalom is odavan sok helyen. Valahogy kopottasnak hatnak a történések, a játék sztorijától így távol áll az epikus jelző. Nem azt mondom, hogy rossz lenne, inkább arról van szó, hogy túlságosan erős ebből a szempontból a PS2-es kínálat, így az élmezőnyhöz viszonyítva teljesít az RG története gyengébbre. De igazából ez is relatív, könnyen el tudom képzelni, hogy mások tökéletesen elégedettek lesznek a sztorival.

KALANDJAINK ÉS HARCAINK

A kiadás kapcsán már megemlítettem, hogy összesen hat bolygót fogunk bejárni kalandjaink során. Mindez első látásra igencsak tartalmasnak tűnhet, és tulajdonképpen az is. Mégsem mondhatom, hogy minden fenékig tejfel, mivel azt vettem észre, hogy ezek a kalandok meglehetősen lineárisra sikeredtek. Mikor először szembesültem a játékmenettel, akkor pont ettől tartottam a leginkább és részben be is igazolódott a félelmem. A terepeken igencsak szájbarágós módon sárga csillaggal jelölték, hogy mely helyet kell felkeresnünk a történet folytatásához. Ez rendkívül leegyszerűsíti a továbbjutást, én már ezt a FFX-nél sem szerettem. Nem beszélve arról, hogy a labirintusok, erdők és egyéb helyek, bár adott esetben nagyok, de mégis a jelölések miatt könnyen kiismerhetőek. Nem értem miért volt ezekre a könnyítésekre szükség, bár nem meglepő, mert általános jelenség mostanában az RPG-k között. Kezdem azt gondolni, hogy a mai RPG-k többségével hülyegyerekek játszanak, akik nem tudják megkülönböztetni a bal és a jobb kezüket. De az is lehet, hogy csak a készítők néznek ennyire butának minket? Talán ennek oka, hogy az RPG ma már populáris műfaj lett, így elvesztette korábbi kult jellegét, és ezzel együtt járt a butítás. Ennek következménye, hogy mint egy ovisnak, mindig megjelölik, hova kell menni, de ha nem, akkor is szájba rágnak mindent (ez alól még az FFXII sem kivétel). Ezért vész el a stílusból lassan a körönkénti, azaz gondolkodásra és kombinációs képességre épülő harc. Így már nem meglepő, hogy a DQVIII nyugaton nem lett igazán sikeres, mert régimódi kult jellege miatt a nagyközönség gyomra már nem vette be annyira, mint Japánban.

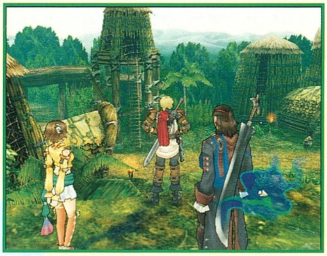
Visszatérve azonban az RG-re, a könnyítéseket tetézi, hogy még a mászkálástól is megkíméltek minket, mivel a mentőhelyeket teleportként lehet használni, azaz két mentőhely között szabadon teleportálhatunk, mely kényelmes és megkönnyíti a felfedezést. Talán azt érezték a készítők, hogy a sok mászkálás kicsit unalmassá teheti a játékot, és nem is tapogatóztak rossz irányban. Ez a típusú játékmenet magában hordja a monotonitás veszélyét, melyet nem sikerült teljes mértékben kivédeniük a készítőknek. Többször volt olyan érzésem, hogy a percekig vagy órákig tartó mászkálás inkább csak az időhúzást szolgálja, mintsem hogy tényleges értelme lenne. Főleg úgy, hogy az átvezető labirintusok inkább folyosószerűen vannak felépítve, melytől eltérni nem lehet. Ez egy kicsit klausztrofóbiás helyzetet teremt, bár teljes mozgásszabadságot nem vártam el. Még szerencse, hogy az említett kritikus dolgok általában gyorsan múló érzéseket váltottak ki, mivel azért a játék képes lekötni anélkül, hogy unalomba fulladna, még a szerényebb tempójú részek ellenére is.

A harci rendszer viszont a várakozásaimat nagyban felülmúlta. Nem rajongok nagyon a real-time harcokért, de itt el kell ismernem, hogy profi módon csinálták meg a csatákat. A küzdelmek véletlenszerűen generálódnak a terepeken. Mikor megtámadnak három emberünkkel vehetünk részt a harcokban. Mindjárt az első legfontosabb dolog az emberünket jelképező ikon feletti kék csík, az Action Gauge. Ez ugyanis a támadások hatására csökkeni fog, amikor pedig elfogy, nem tudunk támadni. Pánikra azonban semmi ok, mert pár másodperc alatt visszatöltődik, melyet addig ki kell várnunk (érdemes mondjuk védekezni az R1-gyel). Fegyvereink két részre oszthatók. Az X-szel tudjuk használni a kardunkat (ha nyomva tartjuk erősebbet támadhatunk), illetve a Négyzettel a másodlagos fegyverünket, azaz a pisztolyunkat vethetjük be – igen ez így egy kicsit hasonlít a Devil May Cry-ra. Érdemes megjegyezni azt a zavaró tényezőt, hogy némely ellenfelek esetében korlátozták a másodlagos fegyverhasználatot. Ez azt jelenti, hogy csak bizonyos mennyiségű HP értékében sebezhetjük ezzel az ellenfelet. E mögött a programozók lustasága állhat, mivel vannak olyan ellenfelek, melyeket vígan és kényelmesen, a távolból állva agyonlőhetnénk akár sérülés nélkül, de ha messziről elkezdünk rájuk tüzelni, akkor erre semmit sem reagálnak. Ezt könnyebb volt korlátozással megoldani, mintsem rendes AI-t írni az ellenfeleknek. Apropó ellenfelek! Többször találkozni fogunk úgynevezett Challange harcokkal. Ezeknél a harcoknál, kapunk egy bizonyos feladatot (meghatározott idő alatt győzni, sérülésmentesen végezni), melyekért Hunter Coin jár. Ezeket később hasznos dolgokra válthatjuk. Egy dologra figyeljetek csak! Ládákat mindig sok-sok feltámasztás birtokában vizsgáljátok meg, mert a DQVIII-ból ismerős Mimicek itt is megjelennek, és

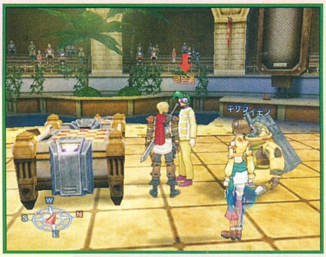












hihetetlenül meg tudják szívatni az embert. Egyébként a rengeteg láda van elszórva a terepeken, de kinyitni nem lesz egyszerű őket, mert mindféle kulcsokat kell hozzájuk szerezni.

Fontos, hogy a Körrel ugorhatunk, bizonyos ellenfelek ellen ez nagyon fontos (rájuk kell ugrani, hogy sebezni lehessen). A szörnyeket a d-paddal lehet befogni. Érdekesebb a többi karakterünk irányítása harc közben. A Háromszöggel hozhatjuk elő a menüt, ahol közvetlen parancsot is ki lehet nekik adni. Szerencsére azért vannak olyan intelligensek, hogy maguktól is gyógyítanak, illetve varázsolnak, ehhez csak az engedélyünket szokták kérni, amit az L1/L2-vel hagyhatunk jóvá. Harc közben nem csak Jastert irányíthatjuk, hanem a többieket is, Selecttel tudunk váltani.

A harcról maximálisan pozitív a véleményem. Nem volt olyan érzésem, hogy direkt szívatni akartak volna a készítők, azaz nem éreztem túl nehéznek a csatákat. Szerencsére a ló másik oldalára sem estek át, azaz a kihívás is rendben van, sőt egyes esetekben sokat kell tápolni és agyalni, hogyan győzzünk le egy-egy komolyabb boss-t. Lényeges, hogy a sokszor értelmetlen mászkálással szemben a harcok nem lesznek unalmasak, pergős mivoltuk miatt mindig találni bennük élvezetet.

FEJLESZTÉS

A sikeres csaták elmaradhatatlan feltétele a jó fejlesztési rendszer. Ezen a téren egészen ötletes dolgokat találtak ki az RG alkotói. A rendszert a Revelation menüből érhetjük el. Egy hatalmas nagy táblát láthatunk, kb. mint az FFXII-ben. Ezen a táblán összekötve kisebb négyzetlapokat találunk, rajtuk tárgyak ikonjaival. Az ikonokon látható tárgyakat kell megszereznünk és beillesztenünk a megfelelő blokkba ahhoz, hogy egy adott speciális tulajdonságot, támadást, vagy varázslatot kifejlesszünk. Ezeket a tárgyakat a legkülönfélébb helyeken találjuk a játékban. A legkézenfekvőbb boltokban keresgélni, mert ott külön jelölve vannak, ha a fejlesztéshez szükséges tárgyat vehetünk. Természetesen cuccokat találhatunk terepeken, vagy szörnyek legyőzése után is. Mikor valamit kifejlesztünk, újabb blokkok nyílnak meg, melyek természetesen értékesebb speckókhoz kellenek. Így aztán nem érdemes a tárgyainkat eldobálni, mert soha nem tudhatjuk, hogy a legjelentéktelenebb anyag a későbbiekben mire lehet jó. Összességében a fejlesztési rendszer szerintem nagyon kiválóan sikerült (tulajdonképpen az FFXII-ben látott módul elődje), mert lehetőséget ad arra, hogy keresgélést összekössük csapatagjaink fejlesztésével, ami nagyon ötletes megoldás. Nem beszélve arról, hogy mindig rejt számunkra érdekességet és izgalmat, hogy épp mit fogunk kifejleszteni. Ennek kapcsán fontos kiemelni, hogy tárgyakat nemcsak szerezni, hanem a későbbiek során készíteni is lehet. Egy egész pofás tárgyeszkábáló rendszert kapott a játék, melynek segítségével létfontosságú cuccokat lehet megalkotni. Érdemes vele minél többet kísérletezgetni, új tárgyak reményében. Összetettségét tekintve akár ez is elmehetne akár egy külön aljátéknak.

SZÉPSÉG A KÖBÖN

Az RG-t több oldalról érheti jogos kritika, az azonban bizonyos, hogy a legszebb PS2-es játék! Szinte 100%-ig kihasználták a gépben rejlő képességeket. A terepek tökéletesen néznek ki, például az elején az erdő fantasztikusan kidolgozott, de a többi helyszínre se lehet panasz. Részletekben gazdag, szinte már tapintható városok és szobák fogadnak minket és akkor még a szereplőkről nem is szóltam. Meseszép cel-shaded megvalósítással kelnek életre, ténylegesen rajzfilmes minőségben. **Az összkép ezek után tökéletes.** Elismerés a PS2-nek meg a programozóknak, hogy ezt a mintaszerű grafikát a gép mindenfajta lassulás, vagy egyéb zavaró hiba nélkül képes kezelni. Az akció végig kellően gyors és pergő marad, még az igazán nagy tömegjeleneteknél is. Nagyon szépek az átvezető videók, nem lehet rájuk panasz.

A grafika mellett a zenét is csak egy szóval lehet jellemezni: szép. A dallamok nagyon jól illenek a játékhoz, bár egy-két helyen talán kissé egyhangúak (ezt főleg azokon a helyeken éreztem, ahol kicsit monotonabbá vált a game). A szinkront már dicsértem, nem is tudom mit lehet ahhoz még hozzá tenni, egyszerűen tökéltessen választották ki a színészeket a feladatra, és mindegyikük komolyan vette a munkát. Így aztán a hangok által érzékletesen kidomborodik a szereplők jelleme és karaktere. Kevés az olyan játék, melynél ennyire odafigyelnek a szinkronra.

BENYOMÁS

A Rouge Galaxy a hibái ellenére egy nagyon jó akció-RPG, talán azt is mondhatnám, hogy a legjobb, ami eddig PS2-re megjelent. Véleményem szerint jobban sikerült, mint a néha kissé erőltetett és nehézkes Kingdom Hearts 1-2, de a DC1-2-őt is lekörözi. Bár a néha kissé monoton játékmenetnek és az elcsépelt sztorielemeknek köszönhetően korántsem nevezhető hibátlannak az anyag, mégis egy jól játszható kellemes programot kaptunk kézhez, mellyel nagyon jól kikapcsolódhatnak, akik ezt a stílust szeretik a műfajon belül.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Egyrészről egyetértek Mikivel abban, hogy nem kéne az RPG játékokat butítani, de a Rogue Galaxy esetében én nem mernék „butításról” beszélni, sokkal inkább úgy érzem, a készítők igazán felhasználóbaráttá akarták kovácsolni a stuffot, hogy lehetőség szerint minél szélesebb játékos közönség örömét lelje benne. Bár a szó mostanában elég pejoratív töltést kapott, mégis azt mondom, ez egy populáris JRPG, de az igazán kiváló fajtából: szó szerint gyönyörű a grafikája, tartalmas, szórakoztató, és mindenki által élvezhető. Mint annak idején a Star Wars filmek.

ROGUE GALAXY

SONY / LEVEL 5
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos

memóriakártya 8 mb (129 kb)

✔ király grafika, jó játszhatósággal

X kissé elcsépelt sztori, néha monoton a mászkálás

8.5 pont

VIHAROS TEMPÓBAN



MOTORSTORM

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Egy konzollal való első találkozás mindig mély nyomot hagy az emberben, az első nagy játékunkra pedig másképp emlékezünk vissza egy adott gépnél, mint az utána következőkre. Konzolos pályafutásom során sok ilyen címet mondhatnék már (Alien Trilogy, Crazy Taxi, Turok), a PS3 esetében pedig az első nagy (felejthetetlen) cím ezúttal a **Motorstorm** lett/lesz, és azt hiszem ezért nagyon is hálás lehetek a sorsnak (meg persze Martinnak). Mivel éppen HDTV cserénél tartok, megkértem Stinget (a mindig jókedvű Dezsőt), hogy az általam is rendkívül preferált (107 cm-es Panasonic 42PV60-as) HD plazmáján elemezhessük ki a játék grafikáját, hiszen ezt bűn lett volna (csak) SD-ben tesztelni, velem és az olvasókkal szemben is. No persze, az üzembe helyezés azért beletelt egy kis időbe, ugyanis a PS3 dashboardjában külön kellett beállítani, hogy milyen kábelről jöjjön a kép meg a hang, valamint hogy milyen jellel. (Az sem volt számunkra rögtön egyértelmű, hogy a beállítást „oldalra lépve" kell leokézni, nem pedig a menüből kilépve.) Végül is sikerült, az eredmény pedig magáért beszélt. Most már én magam is megerősíthetem, hogy hála a digitális HDMI csatlakozónak, a PS3 képe még a 360-nál is letisztultabb (LCD-knél pedig még ennél is nagyobb a különbség). Joggal mondta rá Sting, hogy „üvegablak tisztaságú a kép". Rendre kipróbáltuk a Motorstormot, a Resistance-t, az F1-et, a Ridge Racert, a Genji-t, és a Lairt. Mindegyik szép és jópofa a maga nemében, kezdő címnek bőven jók, ám csak egyetlen játék fogott meg közülük igazán, és az mit ad Isten, pont a Motorstorm volt. Egy igazi árkádos offroad derby, de valami kegyetlen komoly realisztikus fizikával és grafikai effektekkel. Ezt persze bővebben is ki kell fejteni, de egyelőre maradjunk annyiban, hogy bár nem szerencsés összehasonlítani a két stuffot, a PGR 3-tól, mint „autóversenytől" mindenesetre már nem marad így tátva a szánk (utóbbi persze nem egy mai darab, de hát azóta is ez a csúcs autósban 360-on a Forza 2-ig). A Microsoft HD konzoljának védelmében persze azt is hozzá kell tennem, hogy a Resistance viszont a közelében sincs grafikailag a Gears of Warnak, amely – hype ide vagy oda – még mindig bitang jól néz ki. Ismerve azonban a Motorstorm és a GT HD képi világát, ha tippelnem kéne, már most úgy jósolnám, hogy (többek között) autós stuffokban a PS3 lesz a nyerő, míg a 360 továbbra is a shooterekben fog (leginkább) aratni.

Még egy próbatételen kellett átesnem, mielőtt itthon is elkezdtem volna hosszabban nyüstölni a Motorstormot, ugyanis „rettegtem", hogy (az egyébként nagyon is minőségi 92 cm-es) síkképcsöves Panámon milyen ratyi lesz majd a kép. Egyetlen reményem az a „pletyka" volt, miszerint PS2-es videokábellel is működik a PS3. Rádugtam hát a 2 ezres utángyártott RGB kábelem, és bejött furcsán zöldesen a menü. Akárcsak a DVD lejátszóknál, itt is be kellett állítani kimenetnek az RGB jelet, valamint a hangot a menüben, de viszont a pletyka igaznak bizonyult, az eredmény pedig döbbenetes volt! Komolyan mondom, nem tűnt sokkal csúnyábbnak a játék HDMI 720p-hez képest Scartos RGB-vel. A gyári PS3-as alapkábel mindenesetre tényleg kuka, kerülje el mindenki jó messziről.

MI FÁN TEREM A MOTORSTORM?

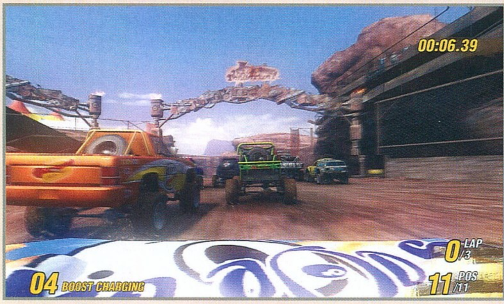
A címválasztás remekül illik a játék témájához. A WRC alkotói egy igazi árkádos offroad versenyt dobtak össze, a tőlük már megszokott módon baromi stílusos helyszíneken, ahol számos stílus keveredik, beleértve rallit, dakart, roncsderbit, valamint egy kis Burnoutot is, mindezt olyan kiváló grafikai körítéssel tálalva, mely kérdés nélkül a topjátékok közé emeli a stuffot. A rövid, ám annál ütősebb intro rögtön betekintést enged ebbe a „viharos" autóversenybe. A kanyonok között cikázva a narrátor („...a harcosok összegyűltek, hogy összemérjék erejüket...") szövegével színesítve hirtelen kigyúlnak a fények, és dübörgő hardrock zenével aláfestve a versenyek színhelyére kerülünk. (Szinte hihetetlen, de a német nyelvet beállítva ugyanannak a bemondónak a hangját véltem felfedezni, aki anno az Ian Livingstonos Deatchrap Dungeon intrójában szövegelt még anno PS-en.)

Az már egy külön meglepetés, hogy a filmes hátterű CG-s kisfilm után alig tűnt csúnyábbnak a játék. Valami hasonló élmény volt ez, mint amikor anno a Gran Turismo intro után meglátták a haverjaim a gimiben az ingame grafikát, és nem hittek a szemüknek. És ez még csak a kezdet. Az egyetlen relatíve lehangoló (vagy inkább csak átlagos) képsor a verseny eleje, ahogy lassan közelít a járművek felé a kamera. Itt elsőre kissé ricegősek az élek, és az egész összkép nem olyan csúcs, ám ahogy elindul a játék, mozgás közben már brutális a látvány. Nézzetek csak rá a képsorokra, és képzeljétek el, ahogy körülöttetek dübörögve megindul a tucatnyi versenyző, igazi füstős porfelhőt szántva, és közben becikáznak elénk a több tonnás (állítólag 25 ezer poligonból felépülő) teherautók. Közben hatalmasakat ugratunk, farolgatunk, a motorháztetőre felcsap a sár, és sorra hullnak le a darabkák a kasztniról, míg neki nem zúdulunk felrobbanva egy sziklafalnak. Ez kérem a Motorstorm, nagyon komoly!





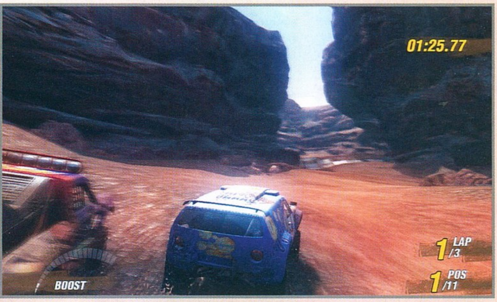












NYOMJAD CSUTKÁIG

Ha igazi kihívásra vágytok, itt most emberetekre fogtok találni, azt garantálom. A stuff árkád jellege ne tévesszen meg senkit, itt bizony nincsen helye semmilyen hülyülésnek. Ugyanúgy meg kell tanulni benne vezetni, mint egy komolyabb rally játékban, de higgyétek el, megéri. Viszont elég egy apró hiba, és bumm, már neki is csapódtunk a sziklafalnak, vagy le is zakóztunk a szakadékba. Ellenfeleink ügyesen vezetnek, de a fejlesztőknek pont az volt a céljuk, hogy egy igazán intenzív és agresszív versenylégkör alakuljon ki, mint ami pl. egy Burnou-tot is jellemez. Éppen ezért fontos szempont a kiszámíthatatlansági faktor, szemben az átlagos autós játékok AI-jával. Riválisaink elénk vágnak, ránk esnek, kicsapnak elénk, kitaszítanak, szóval mindig más és más szituációkban találjuk majd magunkat. A verseny igazi „motorstormos" felpörgött hangulatáról pedig többek között olyan előadók gondoskodnak, mint a Nirvana, Slipknot, vagy a Queens of the Stone Age.

Hét járműosztállyal találkozhatunk (rallykocsik, motorok, quadok, roncsderbis versenykocsik, LKW-k, terepjárók), általában külön-külön, néha pedig egyszerre. Utóbbi esetben főleg nagyon fontos, hogy kitanuljuk az egyes pályák útvonalait. Sok esetben egyszerre akár 3 alternatív vonalon is haladhatunk, pl. míg az LKW-k lent történetnek, addig a motorok a keskeny sziklapárkányokon ugratva próbálnak előnybe kerülni. Ha nem tudnánk melyik a számunkra ideális választás, egyszerűen csak mennyünk a hozzánk hasonló járművek után. Éppen emiatt nehezebb is a dolgunk, ha mi kerültünk a „konvoj" élére, hiszen a pálya ismerete nélkül ilyenkor nagyon nehéz lesz nyerni, köszönhetően az egyik legváltozatosabb terepnek, amit eddig autós játékban valaha láttam. (Az egyik legszívatósabb pálya a Coyote Rage.)

Fontos szerepe van a boostnak, mely pár másodperccel a rajt után aktiválódik. Bármikor használható, mellyel pillanatok alatt a Burnoutban érezhetjük magunkat, ám ha túlhevítjük a motort, akkor felrobbanunk. Ilyenkor, vagy bármilyen más borulásnál, lassítva körbepásztázhatjuk a kamerával járművünket, elemezve a részletes törésmodellt. A boostot rendszeresen érdemes használni, különben lemaradunk a többiekhez képest. A játék egyik leglátványosabb része, mikor az egyes ugratók előtt totál felhevítjük motort, majd full speeddel elrugaszkodva a levegőben igazgatva magunkat pozícióba állunk, és enyhe fordulással már be is állunk a következő ugratóra, hogy így jussunk el sziklapárkányról sziklapárkányra. Ez persze veszélyesebb, mint a biztonságos útvonalon haladni, de kockázat nélkül nincs győzelem. Ha nagyon beakadnánk egy útszakaszon (pl. keresztbe fordulunk), a Select gombbal visszadobhatjuk magunkat a pálya közepére. Verseny közben érdemes figyelni a kis táblácskákra, melyek pl. ugratókat vagy hajtűkanyarokat jeleznek, különben könnyen a szakadékban találhatjuk magunkat egy sikeres hajrá után.

MULTIPLAYER MÓD

Legnagyobb sajnálatunkra a tesztverziónkkal nem engedtek fel minket az amerikai szerverekre, így sajnos csak arra tudtam hagyatkozni az online mód terén, amit különböző fórumokon olvastam. Az első és legfontosabb, hogy állítólag lagolás szinte egyáltalán nincsen, ami megjegyzem igen nagy szó 12 online játékos esetén. Kezdettől fogva mindegyik kocsit lehet választani, míg a single módban meg kell nyitni őket, és egy rangrendszer alapján fejlődhetünk online karrierünk során, melyet általánosan „kellemesnek" jellemeznek. Ez volna a jó hír, a rossz pedig az, hogy nincsen osztott képernyős mód, tehát offline multi. Igazán kár érte.

NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

Sajnos a Motorstormnak is vannak hiányosságai, ami leginkább a tartalmat érinti. Egyetlen single játékmódunk van csupán, ahol összesen 23 „ticket" alapján indulhatunk az egyes versenyeken, melyek rendre 1-4 futamot ölelnek fel. A ticketek megnyitásához pontszámok kellenek, melyeket kizárólag dobogós helyezéssel szerezhetünk. A kezdetben nehéz irányításhoz pár óra alatt totál hozzászokunk, így egy idő után már könnyebben haladunk előre, de az intenzív futamok miatt egy-két óra alatt lefáraszt a játék, így beletelhet egy hétbe, mire végigtoljuk. Megnyitunk pár új kocsit, meg néhány videót, és aztán marad az online mód, ami megér egy-két futamot, de az offline multi legalább ilyen fontos lett volna, ha átjönnek megsasolni a haverok a PS3-at.

Nem említettem még a mozgásérzékelőt, ami ugyan egy jópofa dolog, és ha aktiváljuk, magunk felé fordítva az irányítót kormányként forgathatjuk balra jobbra, de ez is inkább csak poénos, mint hasznos. Azért érdemes kipróbálni.

Minden hiányossága ellenére a Motorstorm még így is lehengerlő. Multi mód ide-vagy oda, bármelyik buli szeme fényévé válhat. Még csak HDTV sem kell hozzá, hogy elámuljunk. Elég egy RGB kábel is, bár természetesen az előbbi az igazi. Mozgás közben 720p-nél már-már filmes hatást kelt, ezt pedig egyszerűen bűn lenne kihagyni. Ha nem is feltétlenül a legjobb, de a PS3 jelenlegi kínálatából a Motorstorm messze a legszebb, és talán a leghangulatosabb játék is egyben.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Jól mondja Krisz, felejthetetlen élmény. Igazi állat dögös pörgős game csúcs grafikával, az én ízlésemnek kifejezetten kedves zenékkel, hatalmas hangulattal. Mindenképpen ajánlom, hogy vedd meg a vadiúj PS3-ad mellé, mert ez a legbiztosabb választás a nyitókínálatból!

MOTORSTORM

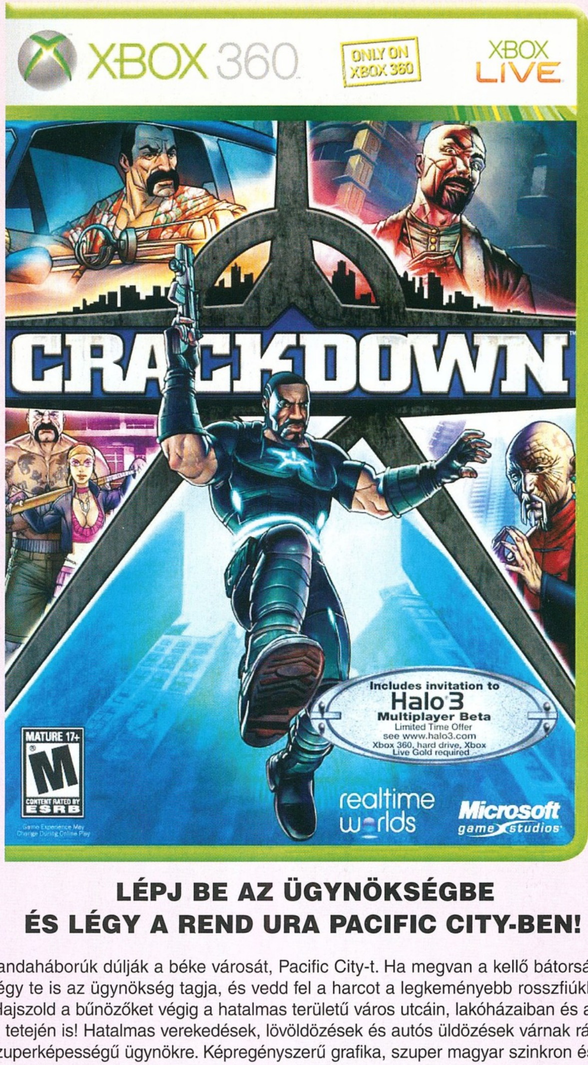
SONY / EVOLUTION STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (online 2-12), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 725 kb

✔ felejthetetlen élmény
X kevés tartalom, nincs offline multi

8.5 pont



LÉPJ BE AZ ÜGYNÖKSÉGBE ÉS LÉGY A REND URA PACIFIC CITY-BEN!

Bandaháborúk dúlják a béke városát, Pacific City-t. Ha megvan a kellő bátorságod, légy te is az ügynökség tagja, és vedd fel a harcot a legkeményebb rosszfiúkkal! Hajszold a bűnözőket végig a hatalmas területű város utcáin, lakóházaiban és azok tetején is! Hatalmas verekedések, lövöldözések és autós üldözések várnak rád, a szuperképességű ügynökre. Képregényszerű grafika, szuper magyar szinkron és több mint száz zeneszám biztosítja a hangulatos játékmenetet. De ha ez sem lenne elég, a *Crackdown* vásárlóknak nyílik lehetőségük elsőként kipróbálni a kultikus Halo 3 béta verzióját!

Szeretnél egy saját példányt?
Nincs más dolgod, csak válaszolj a következő három kérdésre:

Nevezd meg a várost rettegésben tartó bandákat!
Hogy hívják a három bandafőnököt?

A *Crackdown* a Viva Pinata után a második magyar szinkronnal ellátott játék, amely a Microsoft Studios-ban készült. Ha figyelmesen olvasod a sajtót, akkor biztos tudod:

Mi lesz a következő „magyarul beszélő" X360 játék?



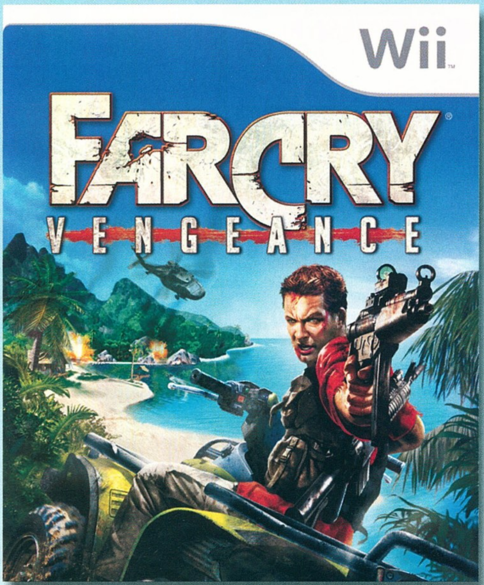
JÁTSSZ VELÜNK ÉS NYERJ EGY FUZION FRENZY 2 JÁTÉKPROGRAMOT!

Nincs több unalmas házibuli, mert megérkezett az új *Fuzion Frenzy 2*! A nagysikerű játék második részében sem hagy alább a lendület. Ha nem akarod, hogy idő előtt véget érjen a buli, csak tedd be a *Fuzion Frenzy 2*-t az X360-as konzolodba!
Megunni szinte lehetetlen, hiszen negyvenötféle minijáték biztosítja a változatos és hosszantartó szórakozást.
Több játékmód közül is választhatsz, sőt egyszerre négy barátoddal is összemérheted tudásodat a *Fuzion Frenzy 2* végtelen és változatos univerzumában.
Ha még nincs meg a saját *Fuzion Frenzy 2* játékprogramod, most itt a lehetőség, hogy nyerj egyet, csak válaszolj az alábbi kérdésre:

Hány bolygón zajlanak a versenyek a Fusion Frenzy 2 világában, és mi a nevük?

A válaszokat mindkét játékra 2007. április 6-ig várjuk levélben vagy emailben, jól ismert címeink egyikére: 576konzol@576.hu, 1329 Budapest, Pf.: 24. Ne felejtsd el megadni neved és pontos címed! Mindkét játékban 3-3 darab X360 játékprogramot sorsolunk ki.

POKOLI ÉDEN – MÁSKÉPP





Mindenképp érdekes utazás volt a Wii-s Far Cry, és nem csak az egzotikus helyszínei miatt, hanem mert – ha emlékeim nem csalnak – most játszottam először egy Wii-s FPS-sel. A Far Cry-t szerintem senkinek sem kell bemutatni, a Wii-s verzióról is csak annyit mondanék elöljáróban, hogy vadonatúj a sztori, újak a pályák (erre mondjuk, nem esküdnék meg, mert néhány kísértetiesen hasonlított az Xbox-os Far Cry Insticts Evolution szintjeire), csak a főszereplő figurája változatlan. Találunk több mint huszonötféle fegyvert a játékban, meg vannak a szokásos „feral" képességeink, és természetesen a különféle vízi és szárazföldi járműhasználat sem maradhatott ki. Egyébként a game nagyon csúnya: vannak helyszínek, pályák, amiknél a Nintendo 64-es Perfect Dark szebb volt, és ez hihetetlenül sokat ront a stuff globális megítélésén, lévén, hogy a grafika volt az egyik nagy erőssége a sorozatnak. De egyéb hibák is nagyban lerontják az összképet, ilyen például az állandóan jelentkező v-sync probléma, amiket még az átvezető videók alatt is tapasztalni fogtok, de ha túl érzékenyre állítjuk a Wiimote-ot, vagyis hirtelen mozgásokkal próbálunk célozni, akkor is egyfolytában megpróbál majd szétesni a kép. Sajnos a béna-buta AI-t sem nagyon cserélték le a játékban (ami egyébként is sorozat egyik nagy hibája volt idáig is). Negatívumnak felhozhatjuk még a multiplayer szinte teljes hiányát, mivel csak osztott képernyő multi van, kétféle játékmóddal, lebutított grafikával

Na, foglalkozzunk az irányítással. Nagyon furi, hogy a Wiimote-tal kell nézelődni, nagyon be kell lőni az érzékenységét, és a TV meg a játékos közötti távolságot is, mert különben nagy gyötrelem lesz a célzás, de még úgy sem leányálom. Szokni kell, csakúgy mint az egyéb irányításbéli újdonságokat. Támadni például a remote „előreszúrásával" lehet, még szerencse, hogy a legtöbb „cselekvésnek" azért van külön funkciógombja is, tehát nem kell szerencsétlenkedünk a Nuncsaku rángatásával. Nézzünk még néhány speciális mozdulatot. Zoomolni a Wiimote előreszúrásával tudunk, az ugráshoz már a Nuncsakut kell használnunk, egy fura, kicsit a felrántáshoz hasonló kézmozdulattal. A legkeményebb próbatétel szerintem a gránátok elhajítása, a való életben talán még egy vállról indítható atombombát is könnyebb kiélesíteni és útjára engedni, mint a Far Cry-ban kézigránátot eldobni – egyébként a Z-t lenyomva tartva egy „hátrahúzom a Nuncsakut, majd hirtelen előrevágom" mozdulattal lehetne végrehajtani a „gránátvetést". (Majd emailezzen, akinek összejött a dolog.) Gyógyítani magunkat szintén a Nuncsakuval lehet, vízszintes irányú oldalmozgással. Egyébként számtalan alkalommal kell majd még a Wiimote-ot speciálisán használni (vezetés közben, peremek szélén egyensúlyozva, stb.), de ezekre vagy felhívja a gép a figyelmünket, vagy pofon egyszerű feladatok.

Egyébként a készítők is érezhették, hogy annyira nem jól sült el a Wii-s irányítás, mint azt várták, mert azért különböző kisegítő lehetőségek benne maradtak a játékban, mint például az automata célzás. Nem szép a Fary Cry, és még csak nem is jól irányítható, úgyhogy rátok bízom, kell-e nektek a cucc, vagy sem.

Sylar

FAR CRY VENGEANCE

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

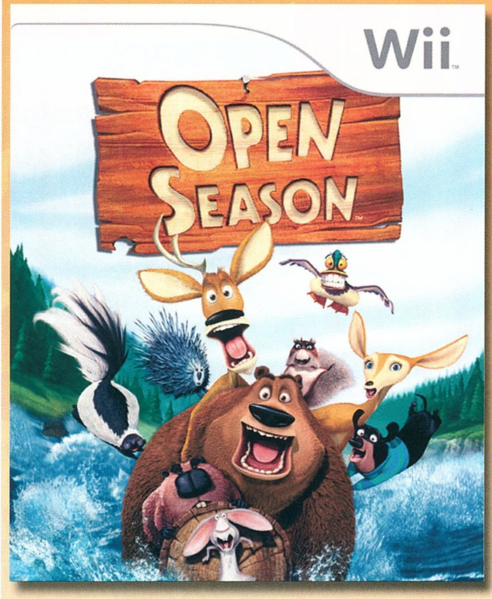
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos

✔ far cry
X csúnya, nehezen irányítható

4 pont

ELŐRE NE IGYUNK RÁ





A Nagyon vadon animációs mesefilmen én bealudtam, nem kicsit, nagyon. Ez most vagy az állandó másnaposságomra vezethető vissza, vagy egyszerűen csak öregszem, mert mostanában képes vagyok bármin elszunnyadni, majd félálomban hülyeségeket válaszolgatni a rajtam röhögő haverjaimnak. A mesében és a játékban is egy medve (Boog) játssza a főszerepet, aki vidáman és boldogan éldegél egy szerető családnál, mígnem egy nap egy minden lében kanál, izgága szarvas (Elliot – a másik főszereplő) ámokfutása miatt egyszer csak a háziasított grizzly bent találja magát az erdő közepében, három nappal a vadászidény kezdete előtt. A vadonban aztán számtalan vicces és izgalmas kalandokat élnek át, aminek a végére medvebarátunk egész tűrhetően visszaszocializálódik az erdőbe, és megmenti újdonsült barátait a vadászoktól. Közben persze megtanulja, hogyan is kellene viselkednie egy valódi vadonélő medvének, és összebarátkozik az állatokkal is az erdőben.

Ezek a dolgok még viszonylag jól át is lettek ültetve a filmvászonról, hiszen új tulajdonságokat fogunk tanulni (lopakodástól az üvöltésig), és populáció mindenféle fajával felvesszük majd a kapcsolatot (mókustól nyuszikákig). A játék Wii verziója szinte semmi újdonságot sem tartalmaz az egyéb portokkal szemben, egyedül talán az irányítási különbségeket lehet csak példáként felhozni. Ilyen például, hogy az átvezető videókban most a Wiimote-tal lehet mozgatni a kamerát, vagy, hogy az autós részeknél, ahol jobbra-balra a kocsiból kinyúlva kell felszedni a jelvényeket szintén a Wiimote-ot kell döntögetni – sajnos ez a része a játéknak nem sikerült valami túl jól, nagyon furcsa dolgokat képes művelni az irányítás, és nem csak az autós tötyörgésnél. Hol nem reagál, hol meg ellentétes irányba mozdul a medvénk. Egyébként javarészt csuklómozdulatokkal operálhatunk, bármit találunk, vagy szeretnénk cselekedni (aktiválni, kapcsolni valamit, felszedni dolgokat – mindre kis világító lepkék hívják fel rá a figyelmünket – ezért eltéveszteni nem nagyon lehet), laza kis jobb-bal csuklórángatásokkal tudjuk kivitelezni. Akad azért néhány kivétel, főleg amikor más állatokkal szeretnénk felvenni a kapcsolatot, vagy amikor lopakodni szeretnénk – ebben az esetben ugyanis ellentétes irányba kell mozgatni a Nuncsakut és a Wiimote-ot, esetleg ellenkező irányba kell csavarni a két irányítóegységet. Gáz az is, hogy a különböző mini-játékok irányítást sem túlzottan simították hozzá a Wiimote-Nuncsaku pároshoz, ott is inkább maradt a hagyományos irányítás Wiimote-ra erőltetése. Próbálkoztam eleget a játékkal, de nagyon látszik rajta, hogy különösebb ötlet nélkül portolták és próbálták megerőszakolni az irányítást. Persze irányítás ide vagy oda, maga a játék sem egy nagy durranás, a „futottak még" kategóriájú grafikájával, béna kisméretű pályáival, primitív feladataival, amiket csak némiképp dobnak fel a mini-játékok, az új tulajdonságok megtanulás, vagy épp a vadállatokkal való barátságkötési próbálkozások.

Szerintem inkább a Warioware ebben a hónapban.

OPEN SEASON

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, GC, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

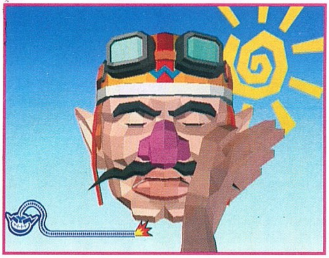
1-4 játékos

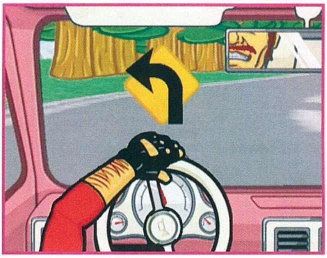
✔ néhány poén?
X gyenge kis mászkálós játék

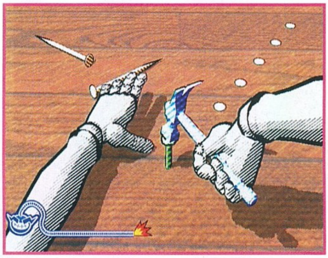
5 pont

ORRKURKÁSZ BAJUSZHUSZÁR









Egyik reggel Wario reggelijét lenyúlja egy furcsa kis szerzet, aki a frissen csent finomságokkal bemenekül egy ősi civilizáció által emelt templomba. A tolvaj után kajtató Wario egy érdekes kis szerkezetet talál a templomban, és a leginkább egy távirányítóra hasonlító Form Batont annak rendje és módja szerint le is nyúlja – és így kezdődik el életének leghosszabb mini-játékokból álló kalandja.

Úgy látszik, a Nintendónál nem hagyják kihűlni a vasat, addig ütik, amíg forró és izzik, hiszen nem is olyan rég kaptunk egy csokorra való mini partijátékot a Nintendo duál képernyős kézi gépére, és már is itt az akár folytatásnak is beillő **WarioWare – Smooth Moves**, ezúttal azonban már Wii-re, kifejezetten a Wiimote-ra írt mini-játékok tömkelegével.

A korongon található mennyiség egyébként tényleg impozáns, hiszen több mint 200 különböző mini-gémet préseltek a játékba, és már nem is tudom, hol olvastam, hogy valaki összeszámolta az összes lehetőséget, és azoknak eltérő változatait, és a végső eredmény így háromszáz fölötti lett.

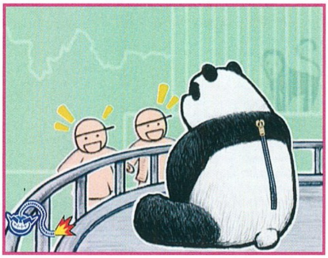
Kezdetben persze még szinte semmi nincs megnyitva előttünk, neki kell hát állni sztori-módban végigtolni a különböző szereplők történeteit, és teljesíteni a mini-játékok sorozatából álló eléjük gördített feladatsorokat. A város térképén látjuk az egyre bővülő játékhelyszíneket és néhány egyéb épületet is, mint például a filmszínházat, ahol a már aktivált mozikat nézhetjük meg újra, de ugyanitt találjuk meg a Temple of Formot is, ahol újrajátszhatjuk a mini-játékokat, vagy akár karakterek és a Wiimote fogásának stílusa szerint is csoportosíthatjuk őket.

Nem mindegy ugyanis, hogy melyik játékhoz miként is tartjuk a markunkban a Wiimote-ot, hiszen összesen tizennyolcféle felhasználási módja van. (A tizenkilencedikhez már használni kell a Nuncsakut is, igaz a Nuncsakut, amit egyébként a játék Balance Stonenak hív, csak nagy sokára kapjuk majd meg.) Nézzünk néhány érdekesebb fogást, és hozzájuk a teljesség igény nélkül pár játékot is.

The Remote Control: Az egyik alap Wiimote tartási forma, az irányítót klasszikus TV távirányító módjára kell fogni, szinte a legtöbb mini-játék ezt használja. Itt hívnám fel mindenki figyelmét, hogy talán ez az egyetlen olyan fogás, ahol néha valamelyik akciógombot is használnunk kell. (Sörnyitás, orrba-turkálás, orrszőrszál kihúzása, köröm és bajuszvágás, birkanyírás.)

MARTIN BELESZÓL!

Egy szó: partijáték. Ezzel egyedül nem érdemes próbálkozni, csak többedmagaddal. Gondold végig, add össze, megéri-e: kerülsz-e elég sokszor olyan helyzetbe, hogy játszótársad akadjon ehhez az őrülethez. A legjobb tulajdonsága a legrosszabb is egyben.



The Umbrella: A másik legpopulárisabb gyűjtemény. A Wiimote-ot úgy fogjuk, mintha csak egy esernyő tartanánk a kezünkben. Számtalan különféle mozdulatra leszünk így képesek (futóverseny, banán megtisztítása, légycsapás, és az egyik kedvencem az ivászat, ahol hirtelen mozdulat esetén amolyan Airplane-esen arcon zúdítja magát a csávókám az itókával).

The Handlebar, The Chauffeuer: Ebben a két csoportban olyan mini-játékokat találunk, amikhez a vízszintesen tartott Wiimote-ot a két oldalánál kell megfognunk, és döntögetéssel, csavargatással, forgatással kell eredményeket elérnünk (autóvezetés, hússütés, egyensúlyozási feladatok, és másik nagy kedvencem, a luftballonpukkasztás pumpával).

The Sketch Artist és a The Finger Food: Ez a két csoport is nagyon hasonlít egymásra, hiszen mindkettőnél két ujjunk közé kell fogni a Wiimote-ot, az egyiknél, mint egy tollat, a másiknál pedig mint egy evőpálcikát (zárnyitás, dartsozás, öreg nyanya protkójának berakása, vésés, írás, stb.).

The Elephant: Ez az egyik legérdekesebb Wiimote tartás. A távirányítót az orrunkra helyezve, mint egy ormányt kell irányítanunk. Kevés játék használja, ráadásul ez az egyik olyan, ahol nem működik tökéletesen a rendszer, ezért könnyű hibázni.

The Waiter: Az egyik kedvenc kategóriám. A tenyerünkön tartva kell egyensúlyozni a Wiimote-tal, nagyon komoly kis játékok tartoznak hozzá, például tányéröblítés vagy a külön mini-játékként is aktiválható Block Party, ahol a Tetris-hez hasonló, égből aláhulló kockákat és téglatesteket kell egyensúlyban tartani.

Futottak még kategóriák: a szamuráj kardozás, a tomhawk, az ugrálás (a Wiimote-ot szorosan a derekunkhoz szorítva), a fűrészelés, vagy a mozsártörő.

A mini-játékok nagy része nagyon élvezetes kis rapid őrület, tényleg sokat lehet röhögni az idétlen, eszement feladatokon, főleg ha társaságban van az ember. Hátrányuk, hogy azért relatíve hamar, öt-tíz alkalom után szinte bármelyiket megunja az ember, és hiába a különböző nehézségi fokozatok, azért ez biztosít hosszú távú szórakozást, szerintem. Egyébként hat különböző, a játék által kiemelt mini-játékot is aktiválhatunk Ilyen a már említett Block Party, vagy a Tower Tennis, ahol arkanoidos módra kell egyre feljebb pingpongoznunk magunkat egy nagy toronyban, és van egy rakat nosztalgikus micro-game is a játékban, amiknek a gyökerei sokszor még a NES és SNES érára vezethető vissza.

Mit lehet még elmondani a WarioWare Smooth Moves-ról? Több mint kellemes alkotás, egy nagyon összerakott, végtelenül tartalmas mini-játékgyűjtemény, hangulatos, vicces körítéssel megspékelve. Végre egy olyan játék, ahol a Wiimote-Nuncsaku irányítási rendszer nem átkos, hanem kifejezetten szórakoztató pillanatokat szül, kár, hogy ezt pont egy ilyen mini-játék gyűjtemények sikerült elérnie. Mégsem adható meg rá a maximális tíz pont, mert rétegjáték, mert azért hamar megunható, főleg egyedül, és mert én egyáltalán nem komálom ezt a stílust. Ettől függetlenül a legjobb, a legtartalmasabb, a legigényesebb, és a legőrültebb a kategóriájában, konzolpartikra kötelező darab, legalább öt Wiimote-tal egyetemben…

Sylar

WARIOVARE: SMOOTH MOVES

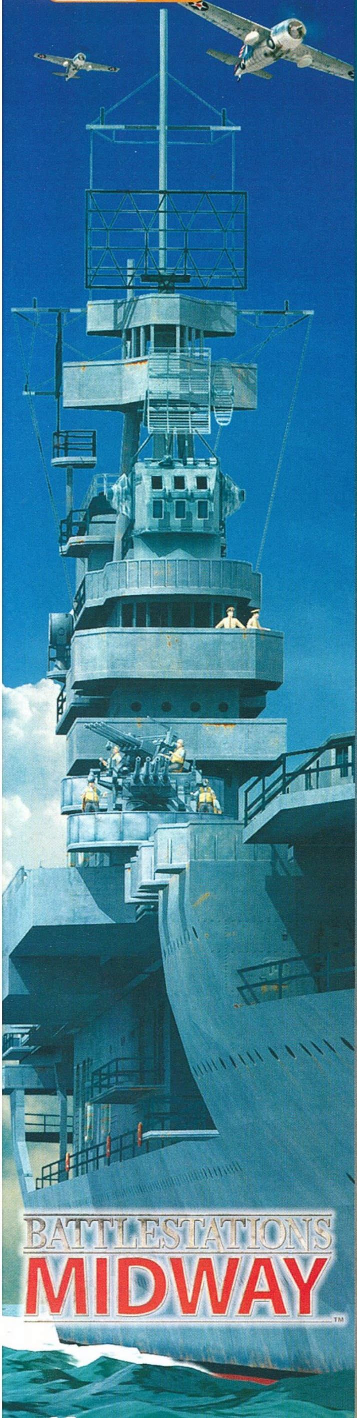
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

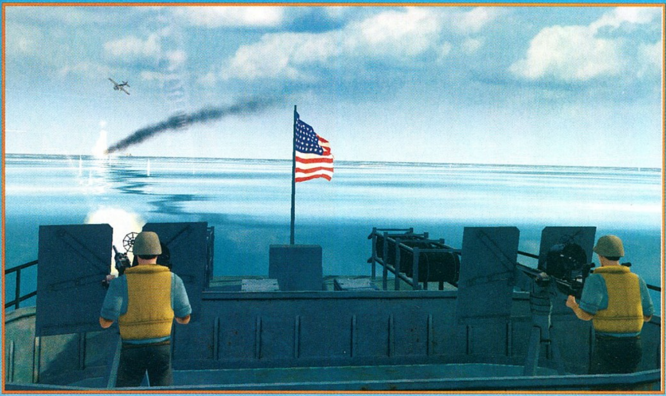
1-4 játékos, dpl ii, 16:9

✔ legjobb mini-játék gyűjtemény a piacon
X az újdonság varázsa hamar elszáll

8.5 pont



HÁBORÚ A CSENDES-ÓCEÁNON







Michael Bay művészi tehetségéről, valamint rendezői stílusáról sokat lehetne vitatkozni, ám egy valami biztos, számos piszkosul látványos filmet tudhat már magának a hollywoodi top filmek közül, és nekem személy szerint kifejezetten tetszenek is az alkotásai, a hamarosan bemutatásra kerülő *Transformers* pedig (reméljük) jó eséllyel indulhat majd az év filmje címért. Nem nehéz kitalálni, hogy bizony a *Pearl Harbor – Égi háború* kapcsán említettem Bay-t, mely szokás szerint a többi filmjéhez hasonlóan majdnem a kultursznobok martalékává vált, de hozzám hasonlóan sok más mozirajongó is egyetért velem, hogy a PH egy bitang jól összetákolt látványos háborús film, melynek minden komolyabb DVD gyűjteményben ott lenne a helye. Tipikusan olyan mozi, amely után hatalmas kedvvel vetettük volna bele magunkat egy igazán komoly videojáték feldolgozásba, már ha lett volna ilyen. Szerencsére hasonló stílusút már tisztelhettünk a Blazing Angels személyében, melynek időközben már készül is a folytatása. A **Battlestations: Midway** ezzel szemben egy egészen egyedi alkotás, mely bőven túlmutat egy szimpla II. világháborús repülőszimulátoron, habár annak sem lenne éppenséggel utolsó. A magyarok által fejlesztett háborús stratégia számos alkalommal el lett már tolva, míg végül megtalálta útját Xbox 360-ig, de mintha ezt más játék kapcsán is hallottam volna már párszor (pl. Kameo, PDZ, Prey). Sebaj, a lényeg, hogy végre elkészült, mi pedig felvehetjük a harcot a japánokkal, hogy uralmunk alá vonhassuk a csendes-óceáni térséget.

1941. december 7., a nap, mely minden amerikai fejébe bevésődött, a nap, melyen a japánok porig bombázták Pearl Harbort, az ott állomásozó csendes óceáni flottával együtt. Zseniális haditerv, és egyben becstelen orvtámadás is egyben (ám valamiért Hirosimáról és Nagaszakiról nem beszélnek ilyen becsmérlően, pedig ott majdnem 100-szor annyian haltak meg, ráadásul civilek.)

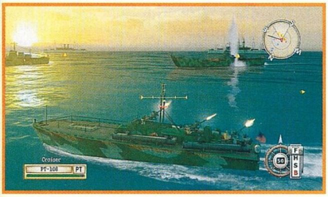
Pontosan itt kezdődik Henry Walker háborús hős története, aki egyszerű közlegényből vált admirálissá, a feladatunk pedig, hogy részben az ő irányításával rendre teljesítsük a különböző hajós, repülős, valamint tengeralattjárós küldetéseket ebben az egyedi valós idejű stratégiában.

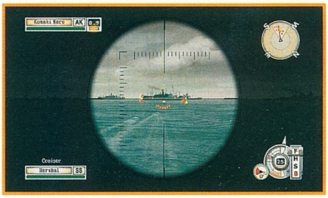
Stílusában mindenképpen formabontó, hiszen míg az elején csak egyetlen egységet (hajót/repülőt) irányítunk, addig később már egy kisebb flotta parancsnokává válunk. Innentől pedig már mi magunk dönthetjük el, hogy csak ülünk a hintaszékünkben parancsokat osztogatva, vagy mi magunk vesszük kézbe az irányítást, hogy teljesítsük a hadműveletet, de a legjobb persze az arany középút, vagyis a két taktika arányban megfelelő egyveleге. Habár a két játék témája ég és föld, most mégis a Chromehounds jut eszembe a játékmenet kapcsán, hiszen utoljára ott találkoztam hasonló hangulatú stratégia elemekkel, amikor parancsnokosdit kellett játszanom a single módban. Na persze, a Midway tartalmilag és összetettségében ennél jóval komolyabb.

Emlékszem, mikor anno belevetettem magam az online demo szépségeibe, ahol bár rögtön megfogott a játék hangulata, teljes egészében nem voltam kibékülve az irányítással, pontosabban nem értettem, így leginkább csak a repülők leszedésére szorítkoztam, nem pedig a hadihajók elsüllyesztésére. Nem is tanácsos rögtön mély vízbe ugranunk, hiszen a single módban lépésenként haladva mindent pofon egyszerűen elsajátíthatunk, kezdve a szimpla motoros torpedós minihajótól, a gigantikus anyahajóig.

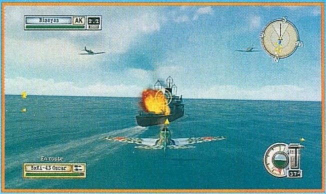
Egységek terén van ám bőven választék, hiszen ott vannak a vadászrepülők, a kisebb bombázók, és persze a böszmébb típusok is. Az irányítás kifejezetten játékosbarát, mely így bár nem igazán valósághű szimulátor, ám éppen emiatt nagyon hangulatos kis légicsaták alakulhatnak ki, főleg külső nézetből, hiszen a repülők nagyon pöpecül festenek. Viszonylag kevés információ áll a rendelkezésünkre a levegőben, így nagyon nem is kell mást tennünk, mint manővereznünk, a gázt adagolnunk, valamint lőnünk és bombáznunk. Utóbbi elsajátítása sem lesz roppant bonyolult, mindössze kellő ideig kell célra tartanunk a gépet, majd alacsony repülésben addig megközelítenünk a célpontot, míg az a megfelelő pillanatban ki nem oldhatjuk a bombát/torpedót, hogy az be is találjon. Sajnos ha túl lassúak vagy óvatlanok vagyunk, már azelőtt lelőhetnek minket, mielőtt elérnénk a célpontot. Nehéznek azért nem mondanám a küldetéseket, már csak a több nehézségi fokozat miatt sem.

Később nagyobb romboló hadihajók irányítását is kézbe vehetjük, ahol már kicsit többet kell taktikázni a lövegekkel, és lomha irányításának hála könnyen potenciális célponttá válhatunk. Bunkerek ellen nehéztüzérséget, hajók ellen torpedót, tengeralattjárók













ellen vízibombákat, repülők ellen pedig nehéz gépfegyvert kell bevetnünk. Mindezt persze nem csak nekünk kell felügyelni, hiszen amíg az egyik ellenséggel bajlódunk, addig a legénység automatikusan tüzel egy másikra, pl. ellenséges repülőkre. Sérüléseknél érdemes mindenek előtt leállni, és helyrehozni a kárt, valamint eloltani a tüzet, különben csak fokozzuk a bajt. A legnagyobb veszélyt az alattomos tengeralattjárók jelenthetik torpedóikkal, ám szerencsére egyes hadihajókat már felvérteztek radarral, így néhány vízibomba a megfelelő helye kidobva megteszi a hatását.

A legkomolyabb haderőt természetesen az anyahajó képviseli, melyet rombolók is szoktak kísérni útjukon. Innen már csak útjára kell indítani a harci repülőket, akár automatikusan, akár a mi irányításunkkal. Ha lelőttek egy repülőt, egyszerűen egy másik pilóta bőrébe bújhatunk. Mi választhatjuk ki, hogy milyen típusú repülők szálljanak fel, illetve milyen fegyverrel legyenek azok felszerelve.

A legveszélyesebb küldetések egyértelműen a tengeralattjárósok. Az ember épp elég hasonló témájú filmet láthatott már Hollywoodnak hála, hogy tudja mennyire létfontosságú az állandó lappangás, és a megfelelő pillanat kivárása, hiszen elég egy rossz döntés, és a tengeralattjárónkat kiszúrva máris elsüllyesztik az ellenséges hajók, menekülés pedig nem nagyon volt ilyenkor a legénység számára, ha léket kapott a hajótest, a több tonnás nyomás pedig szabályszerűen berobbantotta a falakat. Hogy a taktikus küldetések ne menjenek a játékélmény rovására, három mélységi szintet találtak ki a fejlesztők a tengeralattjárókhoz. Az első szint a periszkópmélység, ahol egyben a torpedókat is kilőhetjük, a legmélyebb szint pedig a szonár ellen véd, ám itt csak ideiglenesen tartózkodhatunk, ha nem akarjuk alaposan roncsolni a hajótestet, valamint ilyenkor vészesen fogyni kezd az oxigén is. Ha pedig már nincsen tartalék, a hajót automatikusan felbukkan a felszínre, amely peches esetben pont egy ellenséges hajó orra előtt is történhet. Kampec...

Hála a taktikai térképnek, az egész küldetést lekavarhatjuk anélkül, hogy akár egyetlen egység irányítását is átvennénk. Jó előre megadhatjuk az hadművelet egyes lépéseit, mi pedig csak figyeljük, hogy mi történik. Ezen kívül számos egyéb parancsot is adhatunk innen, például hogy az egységeink hogyan reagáljanak támadás esetén. A térképről ugyanúgy belátjuk az egész terepet, beleértve az összes információt, amit magán a pályán is kapnánk. Sőt egyes szituációkban jóval hasznosabb is, mivel nagyobb rálátásunk van a harcok történésre, és időben tudunk kor-



rigálni egy-egy hadműveletet, amennyiben az szükséges, és egyáltalán még kivitelezhető.

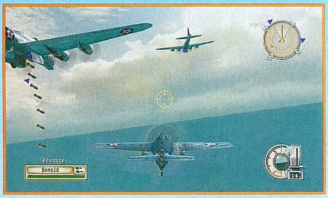
Ami talán meglep, hogy ez az összetett irányítás tényleg teljesen kézre áll, a dolog nyitja csupán annyi hogy mint említettem, fokozatosan kell végigmenni a küldetéseken.

A Battlestations Midway igazi sztorija azonban csak lassan bontakozik ki előttünk, míg a ranglétrán felmászva el nem érjük az admirális rangot a főhőssel. Ehhez el kell végeznünk a tengerészakadémiát, utána pedig már több játékmód közül is választhatunk. Karrierünket különböző átvezető kisfilmek mutatják be, ám ezek nem éppen a hiteles és színészi alakításokról híresek, e azért jópofák. Érdekes módon teljes egészében mellőzik egy véres háború gondolatát és inkább (kevésbé sikeres módon) hősies csatafeelinget próbálnak kelteni bennünk az átvezetők.

A játék egyik szeme fénye egyértelműen az online játékmód, melyet szerencsére nem lehet egyhamar megunni. Összesen 8-an csaphatunk össze, japánok az amcsik ellen, és fordítva, összesen 5 rendelkezésünkre álló térképen. Itt is különböző játékmódokkal találkozhatunk ám a legkomolyabb nyilván amikor egy egész anyahajót, valamint az azt kísérő rombolókat irányíthatunk, és az oldalamon harcol 3 másik társam is. A cél pedig a másik 4 játékos teljes megsemmisítése. A legszebb az egészben, hogy folyamatosan váltogathatunk a kapitány, pilóta, illetve admirális szerep között. Megesett már lagolás online játék esetén, ám normál esetben ez általában nem fordul elő.

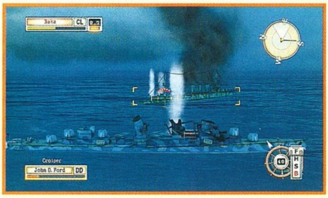
Essen némi szó a játék grafikájáról is, mely kellemesen alkalmazkodik a témához. Vizuális téren talán a repülők érdemlik a legnagyobb dicséretet, valamint a tenger is viszonylag szép, beleértve a kék felhős égboltot is, egyedül a hadihajók játék modell jellege lógott ki kissé a sorból, de nem zavaróan, és nem is a grafika lényeg ennél játékstílusnál. Azért az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy egyes nagyon zsúfolt harcoknál találkoztam csúnya akadozásokkal is, bár általában ez is ritka jelenség.

Összegezzük tehát a látottakat. Az mindenképpen dicséretre méltó, hogy egy ilyen egyedi stílussal konzolon (is) próbálkoztak



a fejlesztők, és lám, összetett játékmenete ellenére is könnyedén boldogul vele az ember szimpla joypaddal, némi gyakorlás után. Rendkívül jó ötletnek tartom, hogy ennyire szabadon váltogathatunk az akció, a szimuláció, valamint stratégiai elemek között, rádásul ennyiféle egység esetében, a játék II Világháborús témájáról már nem is beszélve. Az akár tucatnyi egységet is irányító játékosokkal pedig igazi Outfit feelinget kezdtem sejteni az online multiplayer esetében, de azért kell hozzá egy kis vonzalom a repülős és/vagy hajós játékok iránt. A kivitelezés ugyanakkor sem nem igényteleni, sem nem eget rengető. Egy jópofa akció-stratégia, mely így kora tavasszal méltó helyét foglalja el a 360 év eleji kínálatában, ám félek, hamar elvész a süllyesztőben, többek között a valóban gyengécske (pár nap alatt teljesíthető) single mód szavatossága miatt, és az online multi pedig sem fogja a játékosokat örökre lekötni, de azért benne van jó pár látványos légi/tengeri csata a Csendes óceánon.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

A számtalan (oké, kis költői túlzás volt) használható csatagépezet elég változatos játékmenetet biztosít, jó időbe beletelik, mire minden masinát kiismersz és elég hatásosan tudsz majd gyilkolni velük. Sajnos addigra viszont az egyjátékos kampány pont véget ér, multiban viszont a repülők irányításán túl nem sok élvezetet találtam. Senki sem akart velem rombolópárbajt vívni...

BATTLESTATIONS: MIDWAY

EIDOS INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

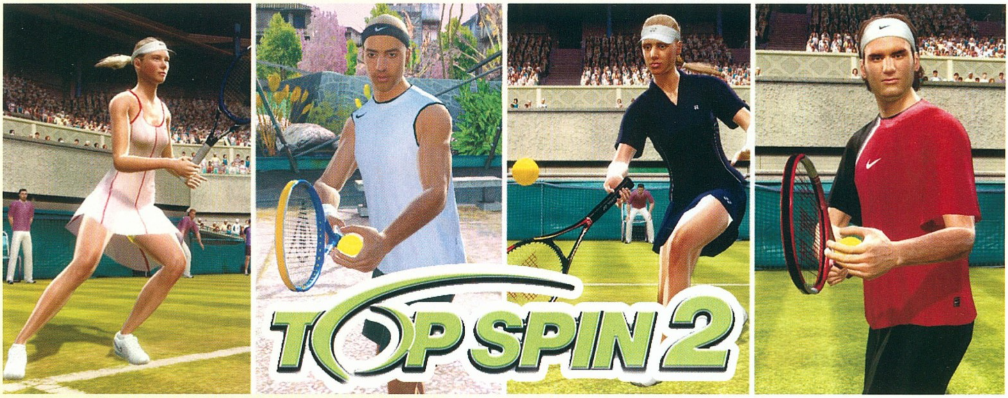
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2 - 8 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 104 kb

✔ könnyedén irányítható akció-stratégia, remek témaválasztás
X rövid single mód, csak 60 hz-en fut, a kivitelezés lehetne komolyabb

7.5 pont

ETTŐL NEM LESZ TENISZKÖNYÖKÖD!













Ha tenisz, akkor nálam csakis a Virtua Tennis második része jöhet szóba, de természetesen nem a lebutított Playstation 2-es változat, hanem az eredeti, az utánozhatatlan Dreamcastos remekmű, amihez – ha négyen akartunk játszani – nem kellett multitápot venni tízezerét, mert alapból négy kontrollert kezelt le a gép. Sajnos a Dreamcastjaimat már elég ritkán veszem csak elő (persze ha CJ átjön egy kis Ikarugázásra meg Sega Rallyzásra, azért mindig belefér), de szerencsére van nekem egy Xbox-om is, aminek a vinyóján ott terpeszkedik a Top Spin első része. Ez ugyan nem helyettesítheti a Virtua Tennist, de mivel a két játék alapjaiban szinte teljesen megegyezik, arra pont megfelel, hogy ha épp teniszezni támad kedvünk, akkor ne kellejen előkotorni a vitrinből a Dreamcastot. (Ja és persze a Xbox is rendelkezik négy kontrollerporttal alapban – ezt csak Dzson kedvéért említem meg.) Na szóval, lassan csak eljutok a tesztelnivalóhoz, azaz a **Top Spin 2**-höz is. A game egyébként relatíve régen a piacon van már (tavaly év közepe felé jött ki), de mivel a lehető legtöbb anyagot be szeretnénk mutatni nektek, úgy gondoltuk a TS2 megér egy késői misét is, mert van olyan jó a cucc.

Két dolgot mindjárt elöljáróban el is mondanék: az egyik, hogy a játék azon béna anyagok közé tartozik a X360 kínálatban, amik csak 60Hz-en hajlandóak elindulni, a másik pedig, hogy a Top Spin a RAW Tennis és az LTA hivatalos játéka is egyben. És hogy ez mit jelent, ne tőlem kérdezzétek, inkább menjetek fel a rawtennis.netre, ott gondolom mindenkit tisztába tesznek majd.

Nem egyszerű dolog egy majdnem tökéletes-közeli állapotban leledző játékról úgy írni, hogy az ne fulladjon az unalomba, és még inkább ne tűnjön egy korábbi teniszjáték tesztje megismétlésének. Leírhatom róla, hogy a Top Spin 2, követve a hagyományokat, egy igen tartalmas, összetett tenisz-szimuláció, kifejezetten könnyen elsajátítható, egyszerű, ám komplex irányítási rendszerrel. Azt is elmondhatom róla, hogy a gyors mérkőzéseken kívül játszhatunk tornákat, és belekezdhetünk egy igen hosszúra nyúló – és leginkább a Virtua Tennis-ben láthatott – karriermódba is, aminek az elején minden eddiginél részletesebben szerkeszthetjük meg a figuránk fizimiskáját, öltözködését, arcberendezését és tulajdonságait is, amikből majd egy tucat található a játékban, és amiket idővel feltápolhatunk a csillagos égig. Arról is mesélhetnék, hogy a karriermódban saját edzőnk lehet, szponzorokkal tárgyalhatunk, akik elvállalják, hogy speciális öltözékeinket és felszerelési tárgyainkat leszállítják majd nekünk. Vagy, hogy az egész karrierünket végigkíséri majd egy rivális, egy „ősi ellenfél", aki általában ugyanabból a városból vagy országból származik majd, ahonnan mi is elindultunk. Esetleg belemerülhetnék, a különféle tréningcentrumok nyújtotta gyakorlási lehetőségeibe, amik egyébként közel sem ingyenesek: a játékban „coin" és „star" rendszer működik, előbbiekért nevezhetünk be a „edzésekre", utóbbiakat kapjuk a teljesítményünk után, és ezáltal fejlődik a karakterünk is. De regélhetnék az unaloműző és egyébként remek kis mini-játékokról is (falbontás, égő-bomba), amiket akár négyen is játszhatunk. Arról is beszélhetnék, hogy a Top Spin 2-ben közel húsz valódi, most is aktív teniszcsillagot láthatunk viszont, és hogy mindhárom nagy Grand Slam verseny is helyet kapott a korongon, ezen kívül a reklámfeliratoktól elkezdve a felszereléseken át valódi márkajelzéseket kapunk. Van természetesen Live menüpont is.

Magától értetődő, hogy a tartalomhoz forma is jár: a Top Spin 2 a létező legszebb és legélethűbb alkotás, ami a stílusban napvilágot látott, a stadionokon kívüli néhány háztömbnyi terület is teljesen HD3D-ben pompázik, akárcsak a nézők, a labdaszedők, és minden a pálya közelében lézengő figura vagy tereptárgy is. Sok létező stadion is le lett modellezve, de vannak képzelet szülte helyszínek is, gyönyörű például az, ahol a háttérben virágba borult cseresznyefák pompáznak, de megemlíthetném a tengerpartosat is. Élmény a szemnek, no. Az irányítás Virtua Tennis-hez hasonlatosan szinte tökéletes, a különböző erősségű ütések gombjait könnyen megjegyezzük és már csak a helyezkedésre, meg a csavarásokra kell odafigyelnünk. (Egyébként közel 60-féle ütés van a játékban, utána is vetődhetünk a labdának, stb.) A játék egyedül egyébként csak itt, az irányításnál marad el a korábbi császártól, a VT2-ben egy hajszállal jobb a kezelés: könnyebben fordulnak a figurák, egy ezredmásodperccel előbb reagálnak a lenyomott gombokra. Van viszont egy speciális „számlálónk", a Momentum, ami a meccs elejétől fogva töltődik, és amennyiben elérjük a maximumot (természetesen a nyert szettekkel), a figuránk annyira feldobódik, hogy képes lesz egy adott pillanatban egy mindenkit elkápráztató, extra gyönyörű megmozdulásra is. (Arra mondjuk kíváncsi lennék, hogy vajon vissza lehet-e nézetni a vitás eseteket, mint az életben?) Azt is elmondhatnám, hogy a játékosok mozgása teljesen életszerű (csak a cicik nem himbálóznak), és ugyanez igaz a hangokra, hanghatásokra is. Jópofa, ahogy a szereplők vérmérsékletüktől függően érzelmeket imitálnak, bosszúsak, dühösek, avagy kibújnak a bőrükből egy-egy győztes meccs után. Elmondhatnám még azt is, hogy multiban páratlan élményt nyújt, mert nem arctalan figurákkal ellen nyomulsz a neten, hanem veled egy szobába összeröffent figurák labdáit próbálod meg visszaadogatni, a többiek legnagyobb röhögése közepette. Elmondhatnék még róla ezer dolgot, de akkor sem tudnám kellőképpen érzékeltetni, a Top Spin 2 jelen pillanatban a teniszjátékok csúcsa, a trónját pedig egyelőre semmi sem veszélyezteti.

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Úgy emlékszem, mintha mostanában jönne 360-ra a Virtua Tennis 3...

TOP SPIN 2

2K SPORTS
MÁS VERZIÓ: GBA, DS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 játékos (4 online)

✔ legjobb a stílusában
X minimálisan késik az irányítás

9 pont

MINI-JÁTÉKOK, CSAPÓ 2!













Négy évvel ezelőtt a Fuzion Frenzy volt a legnépszerűbb bajnokság a Földön, világszerte élő adásban közvetítették. A rendkívüli mértékű játékszenvedély miatt azonban a világ vezetői a népesedésre gyakorolt negatív hatástól tartva betiltották a versenyt. Jelenleg a vezetőknek a túlnépesedés problémájával kell szembenézniük, és az űrbe település tervét vázolták fel a Föld lakosságának. Ennek ösztönzésére újra elővették a Fuzion Frenzy bajnokságot, egy változtatással: más bolygókon is létrehoztak játékzónákat. Az emberek örömmel fogadták a hírt, különösen azt a bejelentést, hogy a vezetők a hat leghíresebb játékost is visszahozták, akik most újult erővel néznek a kihívás elé!

(Az idézet egyébként a **Fuzion Frenzy 2** gépkönyvének magyar szekciójából való, és nagyjából annyit ér ez a mini-játék gyűjtemény, mint amennyi értelme van ennek a sztorinak.)

Na persze ötletes, élvezhető mini-játék gyűjtemény minden gépre kell, hogy legyen, mióta először próbálhatták ki az emberek a Mario Party-t, még anno a Nintendo 64-en. Sonic Shuffle, Crash Bash? WarioWare? Rayman Raving Rabbids? Mi a közös bennük a stílusokon kívül? Mind jobb a maga nemében, mint a Fuzion Frenzy 2! Mert a Fuzion Frenzy 2 nem ötletes. Meg nem is élvezetes. Nagy előd ide vagy oda, ez az alkotás születésének pillanatában meghó'tt. Ha mégsem, adjátok ide a köldökzsinórját, hadd fojtom meg vele…

Pedig ha a számokat nézzük még akár kisülhetne valami jó is a dologból, hiszen hét különböző planétán küzdhetünk meg a gépi vagy emberi ellenfeleinkkel, több mint 40 különféle mini-játék keretein belül (Egyébként, ha jól emlékszem az első részben pont negyven játék volt.)

A game két fő részre osztható az offline, és az online mókára, és bár több kontroller is leledzik itthon, mégsem bírtam senkit rávenni, hogy játsszon ellenem, így aztán maradt az egyjátékos szekció, amiben ott találjuk a Tornákat, és a mini-játékok egyszeri kipróbálásának lehetőségét. Tornák esetében állíthatunk a „leigázott" bolygók számán, aztán jön a karakterválasztás, és a kínszenvedés bevezető dumaparti, amiről jobb inkább lemaradni (B-vel skippelheted a baromságot). Egyébként nagyon hiányzott a fejlesztőgárdából egy jó dizájner, mert baromi stílustalan a program, kezdve a főmenütől, a választható karaktertől egészen a DJ-ig bezárólag (ő az, akinek be nem áll a pofája az átvezetőkben). Egyébként néha, pillanatokra, a figurákat nézegetve valamiért a Space Channel 5 ugrott be, főleg a csili-vili színes ruhákról és hajakról. Ugye Torna módban lehetőségünk van az összecsapások előtt kártyákat választani, kártyákból egyszerre három lehet nálunk és több eltérő tulajdonságút is találunk közöttük: ilyenek például a különféle szorzó kártyák (2X, 4X, 6X), amikkel megsokszorozhatjuk a győzelmünk után járó pontokat. Vannak még lopókártyák (az ellenfelek szorzókártyáinak elorozására szolgál), támadó és választó kártyák is. Ez utóbbival a kezükbe száll a következő mini-játék kiválasztásának lehetősége, előbbivel pedig bolygót választhatunk. Sajnos ez azokra a bolygókra is érvényes, amiket már egyszer elfoglaltunk, márpedig a gép előszeretettel használja az a taktikai húzást, hogy a már uralmunk alá hajtott planétát harcoltatja velünk újból végig. A Bolygók végén aztán lesznek elég fura kis boss harcok is, amik után megjutalmaz minket a gép némi extra cuccossal. Ha egyébként elégedetlen lennél a Tornák menetével és tartalmával, lehetőség van saját bolygóközi csatározások megszerkesztésére is. A történetes mód végig vitelével egyébként extra – a játék kezdetekor – még lockolt mini-játékok nyithatóak meg.

A mini-játékok javarészt (javarészt? – MIND) egy adott képernyőn játszhatók, és ezeken zsúfolódik össze a pályánkénti négy ellenfél. Bár a game kihasználja az X360 HD felbontását, senki ne várjon hatalmas vizuális katarzist, ennél szebbet láttunk már az első Xbox-on is. Néhány speciális effektust meg a magasabb felbontást leszámítva esküszöm, akár Playstation 1-en is elfutna a cucc, és ez most nem túlzás. Egyébként most annyira, de annyira szeretnék felsorolni legalább néhány olyan mini-izét, ami viszonylag használható volt a korongon, vagy csak egy kicsit is megfogott, de szinte egyet sem találtam, pedig közel huszonöttel tettem próbát. Bugyuta, unalmas, monoton, primitív, ugrabugra gombnyomkodásból, analógkar rángatásból áll szinte az összes játék, és ami külön idegesítő volt számomra, hogy nagy általánosságban elmondható: sosem az ellenfelek ellen kellett játszani, hanem az adott aréna akadályaival, csapdáival kellett megküzdeni, szóval totál esélytelen a game, legyen szó mecha lépegetésről, memorizálós gombnyomkodásról, ugrálásról, vagy ügyességi feladatokról. Nálam elbukott.

Esetleg multiplayerben talán szórakoztató, már ha találsz valakit a neten, aki a Gears of War és a Lost Planet helyett ezzel a játszik.

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Ez a húzás most nem annyira jött be, asszem' így mondják. Remélem azért a fejlesztők fizetését legalább visszahozza, bár a pontszámot látva lehet, hogy másfelé kéne próbálkozniuk…

FUZION FRENZY 2

MICROSOFT / HUDSON
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

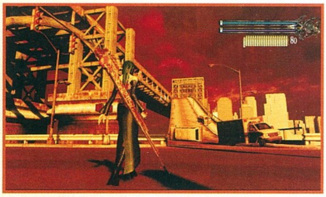
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 - 4 játékos (4 online), dd 5.1

✔ öttel több mini-játék mint az első részben
X igaz azok is használhatatlanok

4 pont











Van valami felemelően gyönyörű abban, amikor egy könyv, egy film vagy egy játék apokaliptikus elemeket keringőre hívva mutatja be az emberi faj utolsó táncát a Föld nevű hatalmas színpadon. Robert Merle eget rengetően zseniális, szívszaggató és néha gyomorforgató Malevilje megmutatta, hogy mire képes a humánum, ha az életéért kell, hogy küzdjön, Roland Emmerich értéket nem hordozó, de kétség kívül látványos „Holnaputánja" pedig azt, hogy ez hogyan is festene. Hanyagolt, ám rettenetes potenciált magában hordozó téma, melynek legkitűnőbb felhasználása eleddig egy PC-s szerepjátékhoz köthető – eleddig. Na jó, csak majdnem.

A TÖLTÉNY

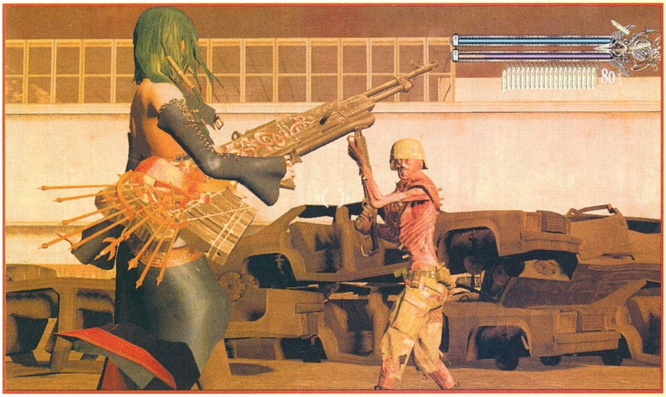
Az emberiség hanyatlása valamikor az ezredforduló környékén kezdődött. A globális felmelegedés és egyéb meg nem nevezett, de mindenképp az emberiség önpusztító életmódjához köthető hatásoknak köszönhetően a világ kifordult önmagából, a bolygó felszínét földrengések, rettenetes viharok és változatos természeti katasztrófák korbácsolják, majd hogy a helyzetet súlyosbítsa, feltűnik a 21. század pestise, a vírus, melyre gyógyír nem lévén megtizedeli az emberiséget. Az egy milliárd főre zsugorodó populációt és az emberi fajt a kihalás veszélye fenyegeti, főleg, mert időközben – 2013 körül – a semmiből földöntúli démonhorda tűnt fel a világ számos pontján, hogy a sorozatos csapásokat átvészelő maroknyi túlélőt átküldje a másvilágra. Mint mindig, a világ sorsa ezúttal is egyetlen személy hátán nyugszik – az ismeretlenség homályából előmászó Alicia boszorkányvérét élesítve indul meg fegyverrel a kezében, hogy egyszer s mindenkorra kiirtsa a démonok írmagját is, elhozva a Föld népének a békét és a nyugalmat.

A TÁR

Bár az alaphelyzet minden kétséges kizáróan rejt magában kiaknázható lehetőséget, valahogy mégis sikerült a nyersanyaglelőhely mellé célozni. A **Bullet Witch** le sem tagadhatná, hogy japán – az Ázsiában már több mint fél éve piacon lévő akciójáték minden egyes klisét felmutat, amely a szűkre szabott büdzséjű és minimális odafigyeléssel készülő projectekre jellemző. Ilyen az adott platform képességeinek fügét mutató technikai színvonal, az elmúlt évek fejlődését ignoráló játékmenet, a B-kategóriás filmekre jellemző dialógus foszlányok. Ebből mi van meg a Bullet Witch-ben? Lényegében csak az adott platform képességeinek fügét mutató technikai színvonal, az elmúlt évek fejlődését ignoráló játékmenet, a B-kategóriás filmekre jellemző dialógus foszlányok. Kezdődik minden azzal, hogy az alig 4-5 órás szavatosságot nyújtó történet mindössze hat pályát ölel fel – a kalandok egy kertvárosban kezdődnek, a város szíve felé haladva jön egy hatalmas metropolisz, egy ipari telep, egy erdős terület, aztán vissza a felhőkarcolók közé. A szintek közös jellemzője az, hogy hihetetlenül lineárisak, a pályatervezés kimerül hosszú folyosók egymás mellé rakosgatásában, valamint jól látható barikádok felhúzásában, melyek akadályozzák a továbbjutást. A sárga, piros, lila és egyéb színekben pompázó falak ledöntése több méter magas, a föld felett lebegő agyak levadászásával dönthetőek le. A „Walnut Headek" talán a játék legveszélyesebb ellenfelei, bár mozogni nem mozognak, támadni viszont támadnak a közelben lévő tárgyak – autók, kamionok – lebegtetésével, majd elhajításával. A hatása maradandó és látványos, ez az egyetlen dolog, amely azonnal a másvilágra küldi Aliciát, a hanyag ütközésérzékelésnek hála akár két-három méteres biztos táv mellett is felvillan a Game Over felirat. Ellenfélből márpedig nincs sok, a BW egyetlen karaktermodellt variál végig, ugyanazzal az egy darab animációval és elhalálozási mozdulattal. Mesterséges intelligencia mint olyan nincs jelen, a gondolkodás kimerül az egy helyben való toporgásban és az állandó támadásban.

Jöjjön hát az attrakció, a mágiarendszer! Alicia boszorkány lévén remekül kamatoztathatja a földöntúli erőit, nem mellesleg feldobhatja a monoton lövöldözést. A kilenc szeletre szabdalt varázskerék – nem meglepő módon – pontosan kilenc varázslatot csalogathat elő. A mágiahasználat manát emészt fel, mely az ellenfelek leölésével tölthető fel, illetve egy bizonyos szintig magától is töltődik. Támadó és védekező mágia egyaránt megtalálható – előbbi kategóriába tartozik például a vaskosabb járműveket egyetlen csapással szétszedő hatalmas villám, a meteortámadás, vagy a minden tárgyat arrébb söprő tornádó, míg az utóbbi csoportba tartozik a távolból özönlő golyózáporral szemben segítő jobbot nyújtó fal felhúzása, vagy a haldokló civilek sebeinek eltüntetését megvalósító véráldozat. A rendszer ötletes, a varázslatok változatosak, csak épp használatuk nehézkes: bár a d-pad lényegében semmilyen funkcióval nem rendelkezik, nem rendelhető a négy égtáj felé négy különböző támadási / védekezési formula, marad hát a varázskerék előcibálása minden alkalommal, kitakarva ezzel a látható kép 95%-át, amely tűzharcok esetén nem mondható túl szerencsés momentumnak, a boszorkányüst mélyére pedig mikor máskor is nyúlna a játékos, mint a veszélyesebb szituációk alatt.

Ha már ez nem sikerült valami fényesre, talán a fejlődés jobb? Nem egészen – az egyes missziók teljesítéséért járó pontok a pályák között levásárolhatóak. Egyrészt el lehet őket költeni az alapfegyver képességeinek bővítésére – ilyen lehet például a





shotgun mód, vagy a nagyobb távolságot lefedő sniper rifle –, másrészt itt tölthető fel a mágiakerék, illetve fejleszthető egyre erősebbé a már megnyitott támadó / védekező varázslat. Fejlődni érdemes, még ha nem is túl hasznos, különösen a fegyver esetében, ahol teljesen mindegy, hogy éppen mi van a kézben, mivel a töltényszám végtelen, a támadás ereje pedig konstans, ráadásul a célzás pocsék, mozgás közben a célkereszt gyakorlatilag ide-oda mozog lock-on nem lévén, a Resident Evil 4-ből kölcsönzött ráközelítés pedig szinte használhatatlan, mivel Alicia teste kitakarja a képet és így annak csak egy kis szelete látható.

A BANYA

És ha már átfutottunk azon, miben gyengélkedik a Bullet Witch, nézzük meg azt, hogy még mi kínozza – ez pedig a látványvilág, melyet erős túlzás annak nevezni. A BW nem hazudtolja meg japán mivoltát, köszönőviszonyban sincs azzal, amit az elmúlt másfél évben láthattunk 360-on, bemutatva, hogy igenis lehet nextgen hardverre másodgenerációs PS2 / Xbox játéknak kinéző borzalmat csinálni. Bár Alicia pazarul fest, anatómiailag is rendben van, ruhája mozgása függvényében mozog, csavarodik, haját pedig a szél is kikezdi, minden más ettől jóval alacsonyabb kategóriát képvisel. A lineáris pályatervezés kockaépületeket és L alakú elágazások tömkelegét varázsolja a képernyőre, a falakra és mindenhova alacsonyfelbontású, újrafelhasznált textúrákat feszít, az ugyanúgy festő ellenfelek pedig alapállapotukban sem nevezhetőek a gyönyör legfelsőbb fokozatának. A legszembetűnőbb a popup hihetetlen mértéke, a három és fél – négy méteres látótávolság miatt minden tereptárgy, ellenfél és pályaszakasz a játékos szeme előtt épül fel, beleértve az olyan speciális effektusokat is, mint a köd, az árnyékok vagy a lobogó tűz. Mindennek a tetejében a nagyobb robbanásoknál az egész ki is akad, elhozva az alacsony képfrissítési érték által hordozott mámoros érzést. A HD kijelző valamelyest javít az összképen, a minimális élsimítás észrevehetőbb, az éjszaka sötétjét áthasító fénysugarak kifejezetten tetszetősek, de minden más ugyanolyan rusnya.

Zenei aláfestésről ezek után még csak álmodni sem érdemes, a démonmészárlás alatt maximum csak a civilek elejtett mondatai szólnak a hangszóróból a fegyverropogáson felül. Az angol szinkron minősége nem ennyire egyértelmű, a borzalmasan gyatra, alig pár soros dialógusok – vagy inkább monológok – alapján nem dönthető el a felbérelt színészgárda munkájának minősége.

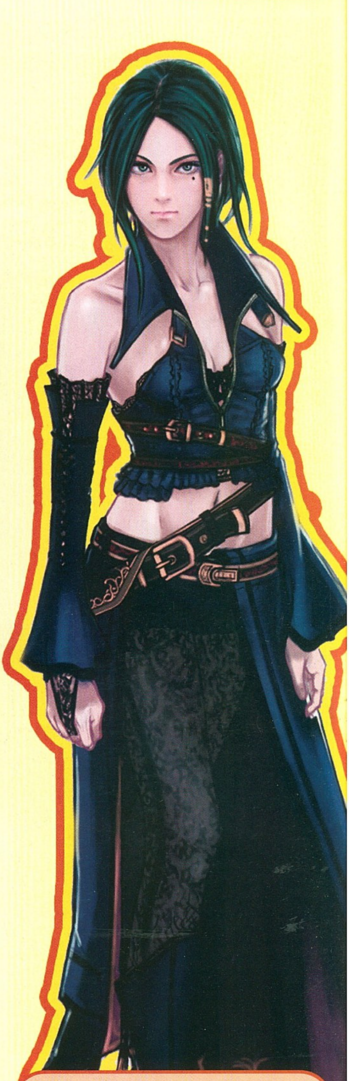
AZ INKVIZÍCIÓ

A Bullet Witch olyan elvetélt próbálkozás, mint boszorkányt égetni egy rúd szalámival és egy csomag gyufával. Míg egyes játékok azért kerülnek kárhoztatásra, mert vadító külsejük mögött nem rejlik tartalom, addig jelen esetben pont ennek a fordítottja valósul meg. Az ígéretes alaptörténet és a remek karakterdesign által elvárt szintet a Cavia nem ütötte meg – az évekkel lemaradt pályadesign, a négy ellenféltípust variáló hat órás masszív vadászat nem váltja be a hozzá amúgy sem fűzött reményeket. Ha égetnivalóan nem is rossz, de annyira nem is jó, hogy érdemben foglalkozzon vele bárki is. Kivéve persze, ha a minőséget talajszinten karistoló különlegességet célzottan kereső egyén kezébe kerül: talán ő maradéktalanul meg lesz elégedve vele.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

A game legnagyobb erénye a főhősnő fizimiskája, amiről egy posztert is készítettünk nektek. Szép kislány. Azt kell majd mondani, hogy valami 9.5 pontos játékban szerepel.



BULLET WITCH

ATARI / CAVIA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 játékos,
720p/1080i/1080p

✔ apokaliptikus környezet
X csapnivaló megvalósításban

5 pont

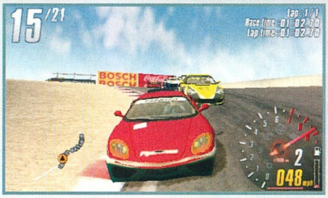












Szerintem egy valamirevaló „valósághű vezetési élményt nyújtó” autóversenyes játék fontos ismérve, hogy első kipróbáláskor túlságosan érzékenynek, szinte irányíthatatlannak tűnik. Csúszkál a kocsi, nehéz úton tartani. De hamar eljön a ráérzés fázisa, agyunk bekalibrálja mekkora erővel szabad nyomogatni a gombokat, s ettől fogva a sikerélmények sem maradnak el. A **Toca Race Driver 3 Challenge** tipikusan ilyen autóverseny. Ez persze nem újdonság, hiszen a korábbi részek sem árkád ámokfutásaikról voltak híresek, hanem szimulátorszerű, igen komoly játékmenetükről, amelyben a bravúros előzések legalább annyira részei a játéknak, mint az utolsó körben, a célegyenes előtti kanyarban való megsemmisítő kicsúszások.

A harmadik rész rendelkezik elődei minden jó tulajdonságával, ráadásul perfektül néz ki, és felvonultat néhány, nem túl forradalmi, mégis említésre méltó változást. Búcsút mondhatunk a történetmesélésnek (nem hinném, hogy sokan visszasírnák), a TRD3-ban nem személyesítünk meg árvagyerekként felcseperedett pilóta ifjoncot, egyszerűen csak versenyezni fogunk. Merem azt hinni, a fejlesztők rájöttek, hogy a kevesebb néha több, és ezúttal nem bajlódtak CG animokkal, helyette tovább csiszolgattak a szimuláción. Elsősorban a kocsik menettulajdonságbeli különbségei engednek erre következtetni. Más jellegű újítás, aminek mi nagyon örülünk, hogy végre megoldották a memkártyán tárolt zenék közvetlen integrálását a játékba. Nincs már szükség segédprogramra, mint a kettes sorszámú (PSP-n első) epizódnál. Multiplayer fronton is üdvözölhetünk némi fejlesztést. Sajnos nem az online játékmódot, ami ezúttal is kimaradt, hanem 4 fős game sharing lehetőséget, ami a PSP autós kínálatában tudomásom szerint egyedülálló. Tényleg arról van szó, hogy egyetlen kópiával játékba vonhatjuk akár három barátunkat is, aminek gyakorlati értéke messze felülmúlja a max. 12 fős ad-hoc multi lehetőségét.

A bekezdés elején említettem a remek grafikát, vegyük hát alaposabban szemügyre. Talán minden magyarázkodás helyett elég csak elmesélnem azt, amikor a metrón játszottam, és ült mellettem egy vadidegen srác, aki annyira belefeledkezett a képernyőm szeme sarkából való bámulásának, hogy majdnem elfelejtett leszállni, már záródni készültek az ajtók, mikor az embereket félrelökdösve felpattant a helyéről és elrohant. Egyébként első pillantásra, a rajtvonalon állva talán fel sem tűnik a TRD3 szépsége. Aszfalt, horizont, fák, égbolt – nehéz ebben újat alkotni. Viszont amikor felpörög a tempó, megindul az aszfalt, jönnek a kanyarok és a nagy előzgetések, na akkor, az akció hevében totál kivirul a játék. Legfeljebb a képfrissítés nincs a helyzet magaslatán, néha feltűnhet, hogy picit, hangsúlyozottan csak egy picit szaggat. De ha igazán játszol, úgysem a textúrákat nézed, nem a poligonokat számolgatod, hanem igyekszel koncentrálni, észnél maradni, mert tisztában vagy vele; elég egy apró figyelmetlenség, és kárba vész az elmúlt percek minden erőfeszítése.

Meglehet, Martinnak volt igaza, és tényleg két oldalt érdemelt volna a játék. Én azért beszéltem le róla, mert a TRD3 minden pozitívuma ellenére nem mutat akkora előrelépést a második részhez képest. Az is szép volt, az is jó volt. Abban is volt törésmodell és villogó piktogramok, amik a tönkrement alkatrészekre figyelmeztettek (rutinosabbak persze a menettulajdonság romlásából is rájönnek a baj forrására). Ki tudja, talán fejlődött a kocsik törésmodellje is, de szerintem már a 2-esben is elég jó volt. Itt mindenesetre egy izmosabb karambolnál úgy leszakad a kerék, ahogy kell. Az amortizációs folyamatnak számomra leginkább a „no damage” versenyeknél volt jelentősége, ahol kikötés, hogy épségben (de ne utolsóként) vánszorogjunk a célba. Sima versenyeken a pit használatával javíthatjuk a kocsi sérüléseit. Ami a játékmódokat illeti, a felhozatal a szokásos: van karriermód, quick race, free race (TRD sajátosság, hogy személyre szabott versenysorozatot állíthatunk össze), time trial és multi. A karrieren belül novice, easy, normal, hard és master ranglétrát kell megmászni. Ezek nem választható nehézségi szintek, hanem egymás után megnyíló állomások. Minden szint tartalmaz oktató feladatokat, amikben szlalomozni kell, ideális íven haladni, vagy épp törés nélkül megúszni a versenyt. Fontos megemlíteni, hogy a főcsapáson kívüli játékmódoknál lehetőség van a kocsik bütykölésére, azaz szabályozhatjuk a váltót, féket, felfüggesztést és még jó néhány dolgot, amik kellemes GT3 emlékeket idéznek fel bennem, habár annyira komoly szimulációról itt talán nem beszélhetünk. Habár, megmondom őszintén, amikor itt a TRD3-ban a Laguna Seca köreit szeltem, beteljesedve éreztem PSP-n az autós játékkínálatot.

Összességében a TRD3 egyáltalán nem okoz csalódást, sőt, lehet bátran mutogatni, büszkélkedni vele, hogy íme egy klasszikus és szépséges autós játék, aminek nincsenek megbocsáthatatlan hibái. Jöjjön hát a szokásos kérdés: megéri-e megvenni? Szokásos válasszal tudok szolgálni: ha megvan a TRD2, akkor gondold át háromszor. Ha nincs, akkor a kérdés nem is kérdés… Ingyenes, kipróbálható demo tölthető a netről!

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Ha legutóbb anyáztál, hogy a Ride Racer már túl csirke neked, tessék, itt a lehetőség, hogy kipróbáld magad egy igazi szimulátor-jellegű autóversenyben. Szép is, tartalmas is, úgyhogy ennél jobb ajánlatunk ennél most biztosan nincs!

TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE

CODEMASTERS / SUMO
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

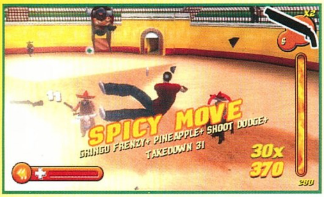
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2-12 ad-hoc, 4 game sharing)
mentés 512 kb

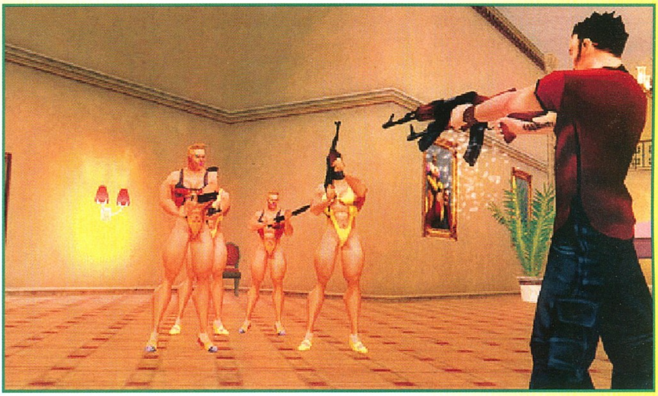
✔ remek autóverseny
X sokat tölt

8 pont

CSILISBAB







Ramiro rettenetesen mérges, mert mikor születésnapi ajándékot visz apjának, a droghálózat lebuktatásán dolgozó rendőrfater épp csak felnyitja a dobozt, és megörül a kismacskáknak, mikor a háta mögül, az utcáról beront egy markoló, ami csúnyán áthajt rajta (meg a cicákon), majd vidáman továbbáll. Szóval Ramiro dühös, ezért – ki nem találnátok – apja sírjánál állva bosszút esküszik, hogy Max Payne lelkiállapotban, halasztást nem tűrve, felszámolja a bűnbandát.

TOTAL OVERDOSE

Mielőtt még azt hinnétek, újabb sablon-shooter került a boncasztalra, megkérdezem, emlékeztek-e a 2005-ös Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico című játékra PS2-őn? Nem baj, én sem. Azaz emlékszem néhány screenshotra, de sosem játszottam vele. Hát most pótolhatjuk az elmaradást, ugyanis a **Chili Con Carnage** nem más, mint az említett TO komplett remake-je. Majdnem mindent lecseréltek benne; a sztorit, a játékmenetet (nincs már szabadon bejárható GTA világ), egy dolog azonban nem változott: a játék sajátosságát most is a szuperlátványos, teljesen abszurd akciójelenetek adják. Persze napsütéssel, sombrero kalappal és mexikói körítéssel tálalva, csípős humorral leöntve, amin helyenként még nevetni is lehet. Nem annyira a direktbe szánt poénokon, sokkal inkább azon, mennyire nem veszi magát komolyan a játék. Végre nem kell fapofával, szövevényes történet keretében emberek tucatjait agyonlőni, hanem teljesen blőd, mondvacsinált okból tehetjük ugyanezt, közben nagyokat kurjongatva, és átadva magunkat a mexikói hip-hop/metál muzsikák adrenalin-serkentő tempójának. A robbanó csirkékről nem is beszélve.

X + NÉGYZET

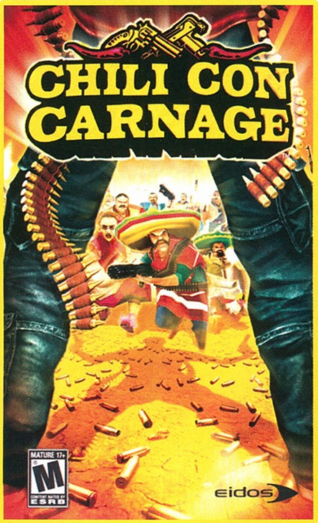
Játszhatóság szempontjából a helyzet elfogadható. Nagyjából csak az X-et és Négyzetet kell őrült módjára nyomogatni, de nem kívánom irányítási részletekkel fárasztani magunkat, beszéljünk inkább a kombók központi szerepéről. Minél több kombót betanulunk, és minél sűrűbben, váltogatva alkalmazzuk őket, annál nagyobb káoszt generálunk a képernyőn, s mellesleg annál több pontot szerzünk. Ez lényeges szempont, főleg azok számára, akik a sztorimód négy-öt óráján túl is le akarják kötni magukat a játékkal. Nekik van kialakítva az egész high-score rendszer. De tegyük hozzá, a CCC ritka egy bugyuta játék, kis adagban orvosság, nagy adagban viszont agytompító, káros maszlag. Egészséges játékos szerintem legfeljebb néhány hétig bohóckodik vele, aztán el- vagy kölcsön adja, esetleg polcra teszi (én simán megtartanám), de semmiképp sem köti le magát hónapokra vele.

VÉGTELEN TÖLTÉNYEK

Nehézség szempontjából rutinosabb játékosok számára csupán az ellenfelek tömeges inváziója (érdemes tartogatni a tornádó speckót), esetleg valamelyik boss, illetve a béna kamerakezelés jelenthet akadályt. A célzás automatikus, jobb is, mert a manuális kamera haszontalan. Pisztolyunk tára végtelen, a többi fegyver töltényei elfogynak, de bőven akad utánpótlás. A vicces átvezetőkkel tűzdelt missziók közt előfordulnak bonusz pályák, ezeken megadott feladatot kell teljesíteni, melyek komplexitása ritkán haladja meg az „ölj meg x idő alatt y mennyiségű embert" szintjét, de a rendes missziókon belül se számítsunk intenzív gondolkodást igénylő feladványokra. Egy-egy kapcsoló megnyomásán kívül nincs alkalom (és idő) agyalni, hacsak azon nem, hogy merről jöttünk, és merre kell továbbhaladni. Térképet ugyanis nem építettek a játékba, pedig időnként szükség lenne rá. Többjátékos mód van, nem volt alkalmam kipróbálni, de állítólag nem túl izgi, néhány vicces bonusz miatt érdemes megnézni (pl. feje tetejére állíthatjuk az ellenfél képernyőjét).

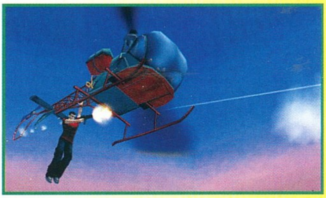
Summa sombrero, a CCC-ről annyit érdemes megjegyezni, hogy nem szól másról, mint bombasztikus látványról és forró hangulatról, lassítós speckókról, robbanó hordókról, vagyis csupa olyan dologról, amit ezerszer láttunk már korábban, de így, együtt, ilyen jó előadásban talán még soha! Legalábbis handheld gépen biztosan nem. Ez egy korszerű akciójáték, nem túl eredeti, viszont kellemesen játszható és szórakoztató. Néha ennyi pont elég.

Stiletto









MARTIN BELESZÓL!

Baromi élvezetes game, és ami a legfontosabb, hogy ténylег kifejezetten szép, de simán csak „elmegy" szavatosságot adtam volna neki. Ha nem lenne ilyen jópofa, tennék rá, hogy ilyen hamar vége, de így elég lehangoló, hogy szíved szerint még nyomnád, de már nincs mit…

CHILI CON CARNAGE

EIDOS / DEADLINE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

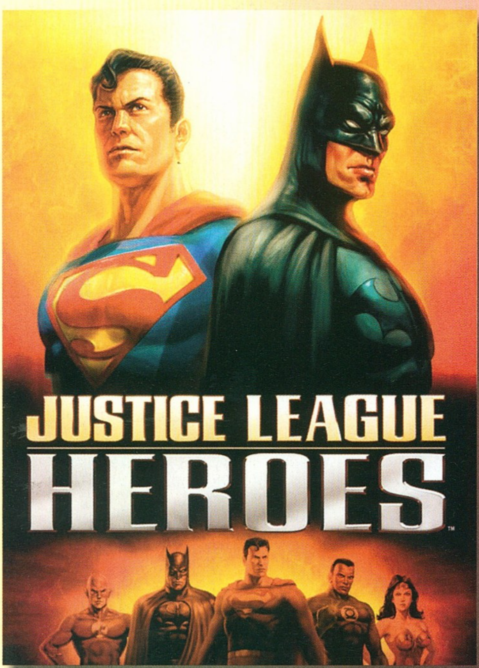
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

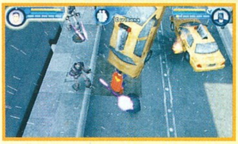
1 játékos (1 - 4 online), mentés 512 kb

✔ akcióparádé (vagy paródia)
X rövid, bugyuta

7.5 pont

GYERMEKI ÖRÖMÖK







Amennyi bosszankodásra okot adott a Justicce League Heroes DS verziója, legalább annyi örömet szerzett e hónapban PSP-s változata. Aggodalomra semmi ok, nem fogok újra „DS szapulátor" módba váltani, a Nintendo kisgépének múlt havi szidalmazása különben is szándékos eltévelyedés volt részemről, egy próbakör, hogy milyen lehet elfogultan, szélsőségesen közelíteni a játékvilághoz. De rá kellett jönnöm, ez nem az én asztalom, nem mindenkinek adatik meg a kivételes tehetség, amivel például Dzson kivívta magának a „PS fanatikus" címet. Tettem én is egy próbát, de mivel alig jött rá reakció (mindössze egy korholó kritikát olvastam), ezért inkább ejtem a témát, s rögtön át is térek alábbi fél oldalunk tesztalanyára.

Szép játék a JLH, de ami ennél is fontosabb: *igazából játék*. Mit értek ez alatt? Azt, hogy élvezetes, szórakoztató, kihozza az ember leggyermekibb énjét. Amikor az utcán autókat hajigálunk, lámpaoszloppal verjük a gyilkos robotokat, kőpadokat zúzunk darabokra és fákat csavarunk ki a helyükről – természetesen a jó cél érdekében, foglyul ejtett túszok kiszabadítása végett –, na akkor igazán, önfeledten játszunk! Nagyon megörültem, hogy a PSP verzióban mindjárt a történet legelején a két legnépszerűbb figurával, Supermannel és Batmannel indulunk bevetésre, nem pedig a noname csajszival és holmi villámemberrel kell vacakolnunk, mint a DS változatban (de csitt, megígértem, hogy nem hozom fel a dolgot). A JLH egy klasszikus felépítésű, de meglehetősen modern elemekkel teletűzdelt akciójáték. Különösen tetszett a karakterfejlesztés lehetősége. A Select megnyomásával olyasféle karaktertáblát kapunk, mint egy RPG-ben: életerő és energia pontok, level-up, bővülő speciális képességek, tapasztalati pontok. Ugyancsak pozitívumként értékeltem a pályán lévő hősök közti csapatmunkát. Ha például Batman a társam, hősiesen küzd a csatában, de okosan utánam jön, amikor a helyzet úgy kívánja, hogy visszavonulót fújjak. Pont a jó kis csapatmunka miatt lett volna kézenfekvő egy többjátékos opció, de fájdalom, ezt kihagyták a programból. A látvány ebben a verzióban is felülnézeti, amiért eleinte nem különösebben rajongtam, aztán elég hamar megszoktam, sőt, azt kell mondjam, meg is kedveltem. Ebben persze nagy szerepe volt a dinamikus kameramozgásnak, ami az események függvényében hol közelebbről, hol távolabbról mutatja a pályát. Ha ehhez még hozzávesszük Superman repülési képességeit, talán nem is kell tovább bizonygatni, mennyire élvezetes és szórakoztató a JLH, annak ellenére, hogy koncepcióját tekintve egyszerű, mint a fagolyó.

JUSTICE LEAGUE HEROES

EIDOS / WB GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, DS, GBA

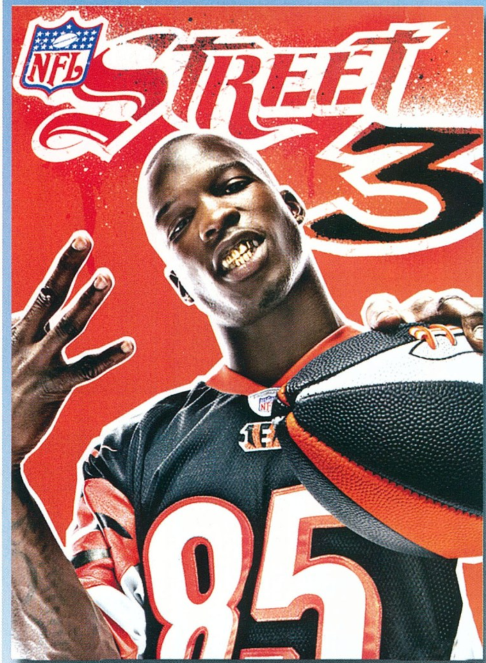
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

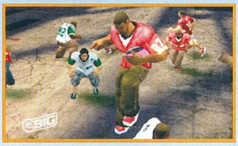
1 játékos,
mentés 160 kb

✔ szuperhős hangulat, rpg elemek
X multi hiánya

7.5 pont

TISZTELD AZ UTCÁT!







Alkalmanként kellemes időtöltést jelent lejátszani egy-egy amcsifoci meccset, de annyira azért nem, hogy saját gyűjteményem részévé tegyem az **NFL Street 3**-at. Ha jól emlékszem, valamikor írtam a második részről is, de nem hagyott bennem túlságosan mély nyomokat. Mindkét felvonás a szokásos EA minőséget képviseli, ami alatt legalább annyira értem a designos menüt, a remek grafikát, a hangulatos meccseket, mint az EA játékok többségéből áradó gyorséttermi mellék ízt. A tényekre szorítkozva elmondom, a harmadik rész annyiban különbözik elődjétől, hogy találunk benne egy „tiszteld az utcát" (Respect the Street) karriermódot, ahol iszonyatos mennyiségű meccset vívhatunk USA-szerte. Nem is mindegyikben elsődleges szempont a touchdown, van ahol az adott időn belül való teljesítés számít, vagy ott a bankos játék, amikor mindkét csapat gamebraker pontjai (tudjátok, a Street játékok sajátossága, hogy a speckók használata által gyűlik a gamebraker) összeadódnak egy közös kasszába, és végül az jut hozzájuk, aki előbb szerez touchdownt. Megújult egyébként a gamebraker mód is, már nemcsak azt dönthetjük el, hogy mikor kívánjuk igénybe venni a bonuszt, de valamelyest irányítani is tudjuk a gamebraker eseményeit. Felhasználhatjuk védekezéshez és támadáshoz egyaránt, előbbinél falként megállítva a labdavivőt, utóbbinál ágyúgolyó módjára áttörve az ellenfél sorfalát.

A lehetetlen őrültségeket leszámítva itt is minden úgy működik, mint egy normál amerikai focis játékban. A menetek előtt kiválaszthatjuk a támadó taktikát, igaz, a stratégiai panel alaposan szét van designolva, de a szabályok ettől még ugyanazok. Persze maximális realisztikát soha nem várhatunk a Street címektől, sőt, az EA Big játékok szándékosan lazítanak minden sportág kötöttségein. Jelen esetben olyan mértékben, hogy például az oldalsó palánkra már nem csupán fel lehet szaladni, de még trükközni is tudunk rajta. Ahogy azt már megszokhattuk, a program figyeli stílusunkat, díjazza a látványos elkapásokat és dobásokat. Van persze negatívuma is a játéknak, elsősorban a következetlensége. Grafikára nem lehet panasz, az animációk kifogástalanok, a környezet sem rossz, talán csak az éjszakai pályák sötétek túlságosan. Tetszett még, ahogy saját csapatot kreálhatunk, névvel, logóval, egyedi csapattagokkal. Az egész játékból mégiscsak a soundtrack tetszett leginkább, nevezetesen a Rob Zombie, Korn és Megadeth felhozatal, utóbbitól a Symphony of Destruction remek feldolgozása a Fear Factory előadásában.

Stiletto

NFL STREET 3

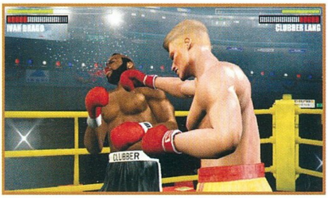
EA BIG
MÁS VERZIÓ: PS2

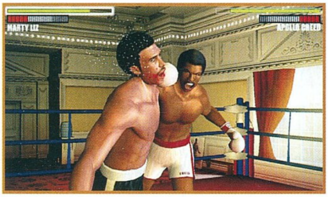
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

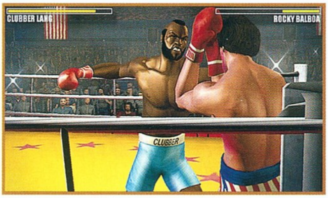
1 játékos (ad-hoc 2),
mentés 832 kb

✔ hozza a szokásos formát
X de semmi többet

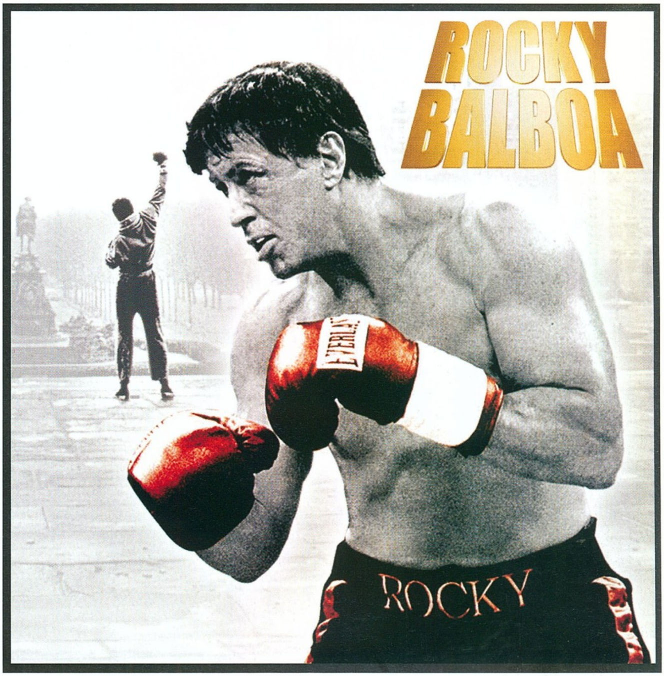
7 pont











Schwarzenegger filmjeit mindig jobban kedveltem, mégsem vonom kétségbe Stallone filmtörténeti jelentőségét. Legalább akkora figura, mint az osztrák tölgy, még akkor is, ha karrierje manapság leáldozóban van. (Ami egyébiránt jót tesz legújabb filmjének, a Rocky (vélhetőleg) legutolsó felvonásának.) A Balboa legfőbb érdeme szerintem az, hogy nemcsak Rocky, a korosodó bokszoló életébe nyerünk általa bepillantást, hanem egyúttal Stallone, az öregedő, emberi problémákkal küzdő világsztár portréját is elénk tárja. S hogy milyen lett a filmből készült PSP játék? Kicsit lejjebb az is kiderül.

SPOILER

Stallone filmjei közül nem ez az első, ami lélektani mélységekbe merül, és legalább akkora hangsúlyt fektet a dialógusokra, mint az akcióra (lásd Cop Land). Minden hibájával és amerikai nyáladzásával együtt nekem kifejezetten tetszett a hatodik Rocky, de hozzáteszem, munkaköri kötelességből néztem meg, magamtól nem biztos, hogy beültem volna a moziba. Pedig több olyan témát is érint a Balboa, amit nem vártam tőle. Szól apa-fiú kapcsolatról, időskori barátságról, vágyakról, szerelemről, az élet kisebb-nagyobb nehézségeiről, na meg bokszról, meglepő óvatossággal adagolva. Talán nem rontom el mások örömét, ha elárulom, hogy a film legnagyobb részében nem is látunk bokszot. Csak a kezdő képsorokon, amíg megtudjuk, mekkora bajban van a bokszvilág, mert egy szuperbajnok sorra kiüt mindenkit. Emiatt a közönség háborog, hiszen nem azért váltanak jegyet, hogy tíz másodperc utáni K.O. látványával térjenek haza. Vészhelyzet van tehát, itt már csak egy helyi Alonso segíthet, aki helyre billenti az egyensúlyt, nyugdíjba küldi a bajnokot, és kielégíti a felháborodott tömegeket. A csavar persze az, hogy a szuperbajnok itt még fiatal, aki pedig jönne, hogy elkalapálja, már megette a kenyere javát… Na, mit gondoltok, visszatér Rocky? Vajon legyőzi ellenfelét? Nem fogom lelőni a poént, de nehezen is tudnám, mivel a Balboa értéke a ringen kívüli, emberi jelenetekben rejlik. Olyanokban, minthogy miként válasszunk magunknak kutyát, ésszel. Sajnos a film nem mentes az érzelgős maszlagtól sem, amit csak fokoz a boksz, mint szentséges sport iránti feltétlen tisztelete.

HA ELKAP A LENDÜLET

Remek hangulatú, kimondottan látványos és hangos, színes-szagos játék a **Rocky Balboa**. Több szempontból maga mögé utasíthatná az EA bokszjátékát, ha nem vérezne el egy sarkalatos ponton: a védekezés hiányán. Találkoztatok már olyan bokszjátékkal, amiből kihagyták a védekezést? Hát most fogtok. Rendben, el tudunk hajolgatni a pofonok elől, de miért nincs blokkolási lehetőség? Ennek eredményeképp a játék támadó része maximálisan élvezhető, amikor viszont védekezni kellene, csődöt mond minden taktika, cserben hagy az irányítás. Ami a játékmódokat illeti, találunk jó párat: Exhibition módban 20-nál is több bokszolóból választhatunk, a Historical Fights nevéhez méltóan a Rocky filmek leghíresebb bunyóit szedi egy csokorba, a Fast Lane menüben 90 meccset kell megvívnunk, különböző célokat teljesítve, és még ott a multi is. Összességében tehát egész derék kínálatnak tűnik, mégsem találunk közte egy rendes karriermódot, ahol Rocky útját követhetnénk, edzésekkel tarkítva, pénzt keresve vagy ilyesmi. Hamar olyan érzése támad az embernek, hogy ez is csak egy hanyagul összedobott filmadaptáció, aminek el kellett készülnie a filmpremier idejére. Még a Historical Fights áll legközelebb egy klasszikus karriermódhoz, itt minden meccs elején tisztességes részleteket láthatunk Rocky filmekből, de hosszú távú karakterépítés itt sincs, csak rövid menetek, amikről nem tudni, mikor járnak le, mert nincs óra, ami jelezné. Ezt speciel pozitívumként értékelem, hiszen egy valódi meccsen se nagyon tudhatják az ökölvívók, mikor szólal meg a gong. A bunyó kezelése viszonylag komplex, de ez nem menti fel szarvashibája alól (ti. hogy nincs blokkolási lehetőség). A jobb oldali gombok mind ütést szolgálnak, lehet őket együtt is nyomni, plusz variálni az analóg és R használatával. Túl sok kombót lehet előcsalni ahhoz, hogy észben tartsuk őket. Legfeljebb egy-kettőt lehet megjegyezni, a többi meg vagy jön ösztönösen, vagy nem. Fontos eleme a játéknak a „lélegzés és erőnlét” csík. Ha nincs levegőnk, gyengébbet ütünk. Persze levegőt venni csak akkor tudunk, ha épp nem ütünk, és nem is hajlongunk. Az egész játék leghangulatosabb része az, amikor magával ragad a lendület, nyerőben vagyunk, püföljük kíméletlenül a másikat, amit erős blur effektel, pörgős háttérzenével és kék színvilággal honorál a program. No meg azzal, hogy szuperbrutál erősségű pofonokat tudunk bevinni. Az érem másik oldala, mikor ellenfelünk kerül hasonló helyzetbe. Ilyenkor kék helyett pirosban pompázik a környezet, és saját figuránkat zúzzák péppé. Van még egy oltári bosszantó hibája a programnak: az ellenfél valószerűtlenül sokszor képes felállni K.O.-ból. Menetenként ki lehet ütni legalább kétszer, úgy, hogy ájultan esik össze, mégis összeszedi magát. Bezzeg amikor Rocky, vagyis a játékos fekszik a földön, a feltápászkodás esélye szinte nulla. Mindez egy minijáték miatt, aminek az elmélete jó, megvalósítása azonban pocsék. Amíg fekszünk a földön, középre kell egyensúlyozni egy nyilacskát az analóggal, ami szinte lehetetlen feladat, ezért aztán soha nem is engednek vissza a ringbe.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Igen, jól hallottátok, és igaza van Stilnek: nagyon jó film az új Rocky. Tragikomikus helyzet: Stallonénak tényleg ennyire meg kellett öregedni, és ki kellett kerülni a rivaldafényből ahhoz, hogy végre valami olyat tudjon mutatni, ami nem rágógumi meg popcorn. A Cop Land után, amelyben Stallone már megmutatta, hogy mit is tud valójában, ez most megint egy igazi mély mondanivalót hordozó mozi. A játék nem egy nagy etwas…

ROCKY BALBOA

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

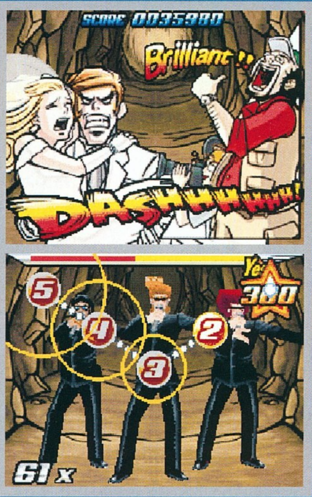
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

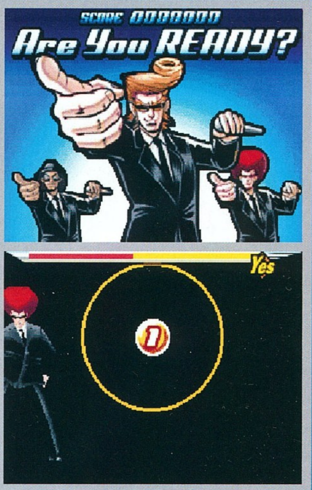
1 játékos (ad-hoc 2), mentés 128 kb

✔ látványos és hangulatos
X nincs blokkolás, kicsit összecsapott

6.5 pont







Hollywood mindig is imádott ötleteket meríteni, főleg, ha filmekről volt szó. Ha Ringo Lam '87-ben nem csinálta volna meg a Long hu feng yun-t, akkor lehet, hogy Tarantino bemutatkozása nem a Kutyaszorító lett volna. Vagy ha aktuálisat akarunk, akkor ha Scorsese a "Téglával" nem kerekít minden idők egyik legjobb hongkongi krimitrilógiájából egy nyálas, lélektelen és klisékben duskáló popcorn orgiát, talán akkor nem lett volna akkora pofátlanságnak most és ezért Oscart adni neki... Ellenpélda azért akad, az alaptémát továbbgondoló és az adott régióhoz igazító elképzelés a gyakorlatban már nem egy alkalommal működött, mint például most, az **Elite Beat Agents** esetében, ami minden előzetes vélemény ellenére nem orbitális bukás, hanem ellenkezőleg, a DS kínálatának egyik legékesebb darabja lett.

Az egész körülbelül akkor kezdődött, amikor a Harmonix PS2-es ámokfutásával megmutatta a világnak, hogy igenis van létjogosultsága a ritmusjátékonak – a Frequency, az Amplitude és az utánozhatatlanul zseniális Guitar Hero alapjaira már lehet építkezni. Az INIS pedig kőműveseket megszégyenítő módon építkezett is, kacsalábon forgó palotát felhúzva a semmiből egy olyan platformra, amely már a megjelenése előtt halálra ítéltetett a média nagy része által. Az Elit Beat Agents lényegében a 2006-os Osu! Tatakae! Ouendan teljes konverziója, csak épp lokalizáció helyett a nyugati szájíz szerint lett átszabva: az eredeti manganoid grafikus stílusát megtartva és annak bárgyúságához igazodva kerültek szanálásra a remek japán nóták, hogy olyan dalok kerüljenek bele a repertoárba, mint Avril Lavigne-tól a Skater Boi, Madonnától a Material Girl vagy Chertől a Believe. Mennyire rontja ez az érdekes dalválasztás az összképet? Lényegében semennyire, azok számára, akik ismerősek a japán kiadással kell egy kis megszokási idő, a többiek viszont azonnal rá fognak érezni arra, hogy miről is szól az Elite Beat Agents.

Tényleg, miről is szól? A képlet nagyon egyszerű – a zene ütemére megjelenő apró golyókat kell eltrafálni a stylus-szal. A dolgot bonyolítja, hogy mindezt ütemre, megadott sorrendben, a legjobb pillanatban kell. Minden egyes golyó körül egy koncentrikus kör van, ami tized-másodpercenként zsugorodik, hozzáérni pedig akkor kell / érdemes, mikor pontosan akkora, mint a belsejében lévő golyó. Mondani sem kell, a helyzet később bonyolódik, feltűnnek az ütemre, egyetlen sorozatban lenyomandó golyók, aztán az olyan fajták, amiket egy megadott pályán kell végigtaszigálni, bizonyos időközönként pedig hatalmas forgótáblát kell lendületbe hozni, ráadásul ezt is időre. Az biztos, hogy a kezdeti szárnypróbálgatások után a nehézségi fok egészen az egekbe kúszik, így az EBA közbeni idegrohamok és habzó szájú üvöltözések úgymond a játékmenet szerves részét képezik. Mivel az egyes gombok mindig az adott számhoz igazodva, minden újrajátszáskor ugyanott jelennek meg, sok próbálkozással és tanulással kiismerhetőek úgy a dalok, hogy akár a még a legmagasabb nehézségi fokon is teljesíthetőek legyenek, de ezzel acélideg, nem mellesleg temérdek idő kell. A befektetést viszont maximálisan megéri, mert az ügynökök olyan dologgal rendelkeznek, amely manapság mindennél többet ér: stílussal. A játék egyetlen pillanatig sem veszi magát komolyan, megmaradt annak a bárgyú, bugyuta őrületnek, ami japán elődjét olyan zseniálissá tette. Minden egyes dalhoz egy történet, egy probléma köthető, az ügynökök pedig a problémamegoldók. A képregényesre vett figura tökéletesen illik az őrült tempóhoz, a dalokba iktatott szünetek alatt pedig van idő követni az eseményeket. Ilyen lehet például egy ötlethiányban szenvedő rendező segélykiáltása, vagy az aznapi dolgozatra egyáltalán nem készülő és éppen ezért a bukás veszélye által fenyegetett diák kalamajkája, melynek egyetlen megoldása a dal és a tánc lehet – a dal és a tánc pedig az EBA sava és borsa.

Ha van olyan játék, amely tényleg életképes eszközzé teszi az érintőképernyőt, nos az mindenképp az Elite Beat Agents. Egyetlen szívfájdalom maximum a hangszórók minősége lehet, amely nem egy dalnál irtózatos recsegést-ropogást és egyéb idegesítő zajt produkál, miközben az ember az ütemre, a vokálra meg úgy körülbelül mindenre figyelne, mindezt azért, hogy földönfutó emberek problémáját oldja meg, dalba öntve. Szeretjük az EBA-t? Az nem kifejezés, de jobban szeretnénk, ha legközelebb megtartanák az ázsiai dalkínálatot az ínyencek kedvéért – vagy marad az importálás.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Olyan ez, mint a Rez. Sok teszter kilenc körül dobál rá, én egy forintot nem adnék érte. A „jó" szavatossággal is vitába szállnék, de minek – nem játszottam annyit a cuccal, hogy pálcát törjek felette. Erősen kipróbálandó anyag vásárlás előtt.

ELITE BEAT AGENTS

NINTENDO / INIS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos, wifi

✔ utánozhatatlan hangulat
X nehézségi problémák

8.5 pont

KIRÁLYI STRATÉGIA





1997 végét írtuk – még alig ocsúdtunk fel a sokkból, melyet Lara kisasszony bemutatkozása, valamint a közelgő Total Annihilation képei okoztak, máris itt volt az ok az újabb gyönyöradagra: történelemhű, valós idejű stratégiai játék a Microsofttól! Az Ensemble bemutatkozó darabjától milliók várták a megváltást, a Civilization-szintű történelmi galoppot, és végül nem kellett csalódniuk: az AoE mind a mai napig az egyik leghangulatosabban összerakott RTS bármely platformról is legyen szó. Meglepő, de a későbbi folytatása még elődje míves profizmusát is felülmúlta, sőt, odáig merészkedett, hogy még egy konzolos kitérőre is futotta a PS2 hajnalán. Hordozható változat azonban handheldre nem született, egészen eddig a pillanatig: bár az **Age of Empires DS** már tavaly megjelent, csak most vesszük szemügyre, de ezúttal alaposan: vajon sikerült átültetni a formulát egy jó pár mérettel kisebb cipőbe és vajon működik ez körökre osztva is? Bizony működik, méghozzá nem is akárhogy!

Azok, akik már találkoztak a trilógia első két epizódjával bizony nem fognak meglepődni: az AoE olyan hű elődeihez, hogy nem csak a menü stílusát, de lényegében minden játékmódot és annak járulékos elemeit is megtartotta. Galoppozzunk végig a főmenün: van itt kérem szépen klasszikus kampány – benne a tutorialként felhasznált Jean D'Arc menetelésével, az első sógunátus korába kalauzoló Minamoto hadjáratával, valamint Dzsingisz kán, Szaladin és Oroszlánszívű Richárd elrévedéseivel – ugyanitt pedig szintúgy klasszikus skirmish mód, multiplayer opció egy vagy több kártyával, végső esetben akár egy gépet használva (külön bónuszpont érte!), végül pedig bónusz egységek és történelmi csaták térképei, valamint az információk egyetemes gyűjteménye, a könyvtár. Az egyes hadjáratok küldetései változatosak és két csoportra oszthatóak: megadott létszámú csapattal történő machinációra, vagy komoly fegyverkezésre. Mi is az utóbbi? Nos, bár körökre osztott stratégiáról van szó mely a platform miatt leginkább az Advance Wars-ból merít, a képlet pedig lényegében ugyanaz, csakhogy itt építkezni is kell. Ahhoz pedig alapanyag kell, abból pedig kettő van, arany és gabona. Aranyat értelemszerűen bányászni, míg gabonát növeszteni lehet. Alapanyag mindenhez kell, nem csak az épületek felhúzásához, de az egységek létrehozásához is. Egységből rengeteg van: az egyszeri peontól felfelé lépnek be a képbe a hadsereg egységei, a kétkezi harcosok, a pikások, a lovasok és a tevegelők, az íjászok, valamint a nép és a fejlettségi szint függvényében megjelenő speciális egységek. Meglepetés: fejlettségi szintből is több van. A kampányválasztás miatt a sötét középkorban kezdünk, ezt követi a feudális korszak, majd a kastélyok időszaka, a sort pedig a felvilágosodás zárja. Természetesen az egyes korokba való előrelépés is megcsappantja a raktárkészletet, de más előfeltétele is van – a kincstár és az ételkészlet bizonyos mennyisége, valamint az éppen aktuális kor összes tudományának kifejlesztése. Abból pedig – kénytelen vagyok újból leírni – rengeteg van, fejlődni és előrelépni pedig muszáj, hisz az ellenség sem ül a babérjain, taktikázik, támad és védekezik. Minden egyes kör egy napnak felel meg, egy nap pedig megadott mennyiséget mozoghat minden egység. A harc éppen ezért akár több napig is elnyúlhat, attól függően persze, hogy kik és milyen terepen csapnak össze, hiszen itt az éppen elfoglalt mező típusa is számít, mely bónuszokat ás mánuszokat egyaránt magában rejt. Magaslatról például jóval nagyobb területet belátnak az íjászok, vagy például a pikások tökéletesen meg tudják ritkítani a lovasság sorait. A rendszer remekül működik, minden logikus, csupán két szívfájdalom lehet: egyrészt a kampány viszonylagos rövidsége, máshol annak néhány helyen tapasztalható kiegyensúlyozatlansága.



Mindent összevetve azonban bátran kijelenthető, hogy az Age of Kings egy piszkosul jól összerakott játék, amely nem csak jól muzsikál, de pazarul is fest és jól is szól – ha DS van a birtokodban és kicsit is vonzódsz a stratéga léthez, valamint nem zavar a viszonylag lassú játékmenet, akkor ez bizony több hétre elegendő tartalmat nyújt neked.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Szuper, alapműnek számító stratégiai játék, közel tökéletes megvalósítással. Ez, ilyen kéne még baromi sok! Már csak az a kérdés, a DS tulajdonosok hajlandóak-e egy agymozgató programért pénzt áldozni...?

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

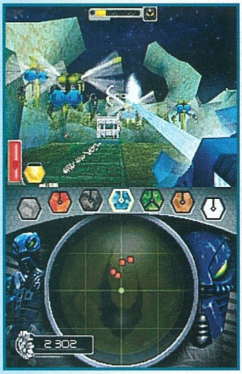
1 - 4 játékos, wifi

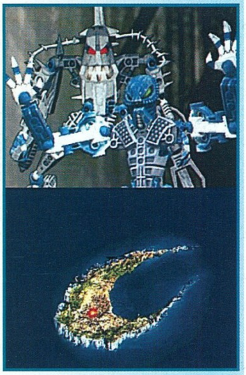
✔ remek aoe továbbgondolás
X kiegyenlítetlen kampány

8 pont

LEGO FPS







Bár a Metroid Prime: Hunters nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket a klasszikus Metroid játékmenetet tekintve – hiszen elsősorban a multiplayer móduszra fókuszált, lényegében botok elleni gyakorlássá degradálva az egyszemélyes kampányt –, azt mindenesetre bebizonyította, hogy az érintőképernyő és vele együtt a DS alkalmas belső nézetes lövöldék kezeléséhez. Követőre azóta sem lelt legnagyobb sajnálatunkra, egészen mostanáig, hiszen a **Bionicle Heroes** direkt klónként tekinthető.

A GBA-s izometrikus nézetű akció extravaganza után a Heroes lényegében ugyanazt kínálja, csak épp látványosabban és pörgősebben. A 37 szintre osztott, lényegében hat különböző területből álló sziget minden egyes darabkája színtiszta lövöldözést kínál, időközönként minimális logikai- vagy platformelemekkel felhígítva. A szobák szinte a plafonig tömve vannak ellenfelekkel, akik pár lövés után apró fogaskerekekre esnek szét, melyet begyűjtve nyithatóak meg az egyel erősebb fegyverek. A gép által irányított rondaságok csak éppen annyira okosak, hogy az első pár pálya ne fulladjon unalomba – kerülgetik a lövéseket, oldalaznak, néha pedig csoportban támadnak. A korábban már teljesített szintekre fokozottan ajánlott visszatérni, nem csak a már felduzzasztott fegyverarzenál, hanem a hátrahagyott érmék és rúnák miatt is, melyeket felvenni bizonyos fokú fejlettség elérése nélkül nem lehet. Időközönként a Lego Star Wars-ból már talán ismerős „egy gombnyomásra felépítek valami tárgyat" akadály is feltűnik, de sok vizet nem zavar. Az egyszemélyes hadjárat azonban itt is csak bevezetés, az izgalmakat a multiplayer opció képviseli.

Ahol viszont csillagos ötösre vizsgázik az a vizuális oldal, a három dimenziós látványt egy remekül összerakott motor szolgáltatja, ami sehol, semmilyen körülmények között nem mutat gyengeséget, a képfrissítés végig folyamatos. A színválasztás tökéletesen illik a Bionicle világához, bár a karakterek korántsem hasonlítanak Lego figurákra, de az animációjuk legalább folyamatos és hihető. Az irányítás nem lesz új a Metroid Hunterben járatosak számára, a többféle beállítási lehetőség a bal és a jobbkezeseknek egyaránt kézre áll, a célzás precíz és gyors. Zenei felhozatal szintjén már nem ennyire rózsás a helyzet, az időközönként bevágott aláfestő muzsikák roppant középszerűek és unalmasak, bár igaz ami igaz, az akció hevében talán ez nem jelent olyan hatalmas problémát.

Mindent összevetve a Bionicle Heroes egy szórakoztató, látható odafigyeléssel összedobott lövölde, amely nem csak a Lego modern sorozatának rajongóit, de bármely játékost elszórakoztat, feltéve, ha van a közelben még egy BH tulaj, hiszen elsősorban többszereplős élmény, annak viszont remek.

Wilson

BIONICLE HEROES

EIDOS / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: PS2, X360, GC, GBA, Wii

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

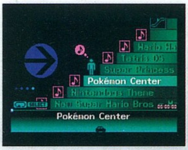
1 - 4 játékos, system link

✔ remek fps
X egyedül roppant unalmas

7.5 pont

A DISZKÓKLUBBAN SZÓL MÁR A ZENE!







Nos, az első igazán embert próbáló feladat a cikkíró életében elérkezett: fél oldalt kanyarintani egy olyan programról, mellyel a zenehallgatást, mint funkciót, a hordozható konzol képességei közé emelhetjük. A PlayStation Portable esetében ezt egy egyszerű mondattal el lehetne intézni, könnyedén legyinteni, s továbblépni – a Nintendo GameBoy és DS szériák viszont mai napig külső eszközökre szorulnak, ha zenehallgatásról van szó. Megérkezett tehát hozzánk is a **Nintendo MP3 Player**, melynek nevében már benne foglaltatik tényleges tudása: egy butított Play-Yan Media Playerről van szó, teljesen megszabadítva azt a videolejátszás lehetőségétől. Amit tehát a pénzünkért kapunk, egy különleges borítással rendelkező zenelejátszó, melyben, ha szeretnénk, Mario ugrabugrálása kíséri a zenék közötti váltogatást – milyen meglepő...

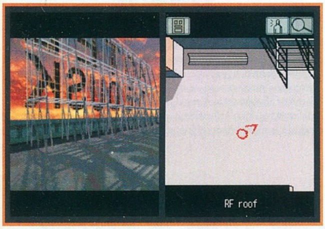
De ne szaladjunk ennyire előre: a Nintendo Mp3 Player fizikailag a következő módon épül fel: adott a kártya, amelyen több nyílás is található. Az oldalsó az SD kártyát kéri türelmetlenül – anélkül el sem indul a drága –, a kártyán lévő zenéket fogjuk ugyanis lejátszani. A másik nyílásba a fülhallgatót helyezhetjük – és érdemes is, mert alaphelyzetben valami nincs teljesen rendben a DS/GBA saját kimenetével, a kettő közül egyébként csak az egyik lehet aktív. A számok közt válthatunk, listát állíthatunk be, sorrendet tetszőlegesen finomíthatjuk, állítgathatjuk – de ez eléggé alapfeltétel bármilyen zenelejátszó programmal szemben. A hangzással semmi probléma nincsen (kivéve ugye a már említett DS/GBA kimenetet, ami nem a legjobb ebben a helyzetben – fogalmunk nincs, miért.

Üdvözlendő a Nintendo erőfeszítése, hogy a kis masinánkat (vagy nagyot, ugye) multimédia központtá tegyék, de ahhoz ez egy igencsak furcsa próbálkozás – sokkal jobban szerettük volna, ha ezt automatikusan a géppel együtt kapjuk. Nem így történt, ha NAGYON hiányzik valakinek ez a funkció (és nem kapja meg a mobiljától, PSP-jétől, MP3 lejátszójától), talán érdemes beruházni rá – egyébként felejtős.

Oldern









Hotel Dusk: Room 215

Most már biztos: a DS játékhullám második körében, 2005 nyarának végén megjelent CING jegyezte Another Code nem indította el azt a forradalmat, amit vártak tőle – pedig az érintőképernyő üvölt azért, hogy point'n click kalandok özöne árassza el. Hogy a várt ősrobbanás miért nem következett be azt nem tudjuk, az viszont biztos, hogy addig legalább volt két Phoenix Wright epizód, ami önnmagában olyan gyönyört jelentett, amely több-kevesebb sikerrel azért kitöltötte a holtidőt egészen addig, míg a CING be nem fejezte az AC megjelenése után azonnal elkezdett projectjét. A **Hotel Dusk: Room 215** pontosan az a friss és eredeti ötlet, amely még mindig ritkaságszámba megy, ráadásul egy olyan pazarul izgalmas kaland is, amely bármely platformon megállná a helyét.

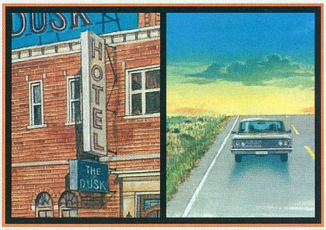
A történet úgy indul, ahogy egy rendes kriminek indulnia kell: flashbackkel. Kyle Hyde, a new yorki nyomozó egy meg nem határozott incidens következményei miatt golyót ereszt korábbi társába, ezzel pedig véget vet nem csak addigi életének, de rendőri karrierjének is. A hivatalos szerv kötelékét elhagyva felcsap utazóügynöknek, egész pontosan elveszett tárgyak megtalálásában specializálódik. Évekkel később éppen aktuális munkája az LA-be vezető autópálya melletti Hotel Duskba vezeti, ahol különös dolgok veszik kezdetét: megtudja, hogy a hotelben fél évvel korábban már volt egy ugyanilyen nevű vendég. Véletlen? A Hotel Duskban semmi sem az, hosszú órák kérdezősködése és felfedezése után kiderül, hogy a vendégek többsége valamilyen úton-módon mind kapcsolódik ahhoz a hajszához, amit az életben lévőnek hitt egykori társ után folyik, a megközelítőleg negyven órás kaland végére pedig Agatha Christie-t megszégyenítő fordulattal érhető el a katarktikus felfedezés, amely egyszer s mindenkorra pontot tesz minden elvarratlan szál végére.

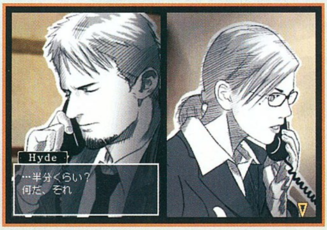
Ám odáig eljutni nehéz lesz, a Hotel Dusk ugyanis rétegjáték, méghozzá abból a fajtából, ahol a hangsúly nem az eseményeken, hanem az azokat motiváló erőkön, múltbéli történéseken és a dialógusokon van, magát pedig olyan komolyan veszi, hogy nem is igazán játék, hanem egy könyv – ezt az érzést erősíti az a tény, hogy a DS-t nem a megszokott helyzetben, hanem oldalára döntve kell használni, ráadásul a két képernyő nem is a megszokott formában kerül meghajtásra. Az AC-t ismerőknek nem lesz akkora meglepetés: az egyik kijelzőn ezúttal nem álló képek, hanem teljes egészében lemodellezett három dimenziós környezet van, míg a másikon az adott szoba / terem / helyszín sematikus rajza. Ezen kell varázsolni a stylus-szal, amerre a pointert tesszük, arra mozog Kyle. Leírva talán kissé furának hangzik, de működés közben már remekül muzsikál, ráadásul még látványos is, bár igaz ami igaz, kissé fárasztó. Az viszont biztos, hogy ötletes, pont, mint maga a játékmenet, amely nem szűkölködik könnyű, egyszerűen megoldható feladványokban, de az igazi figyelmet a párbeszédek kapták – a Hotel Duskban a szereplők elképesztően sokat beszélnek, nem ritkák az 5-10 perces monológok (az általunk feltett kérdésekkel együtt természetesen), így az angol nyelvtudás megléte létfontosságú, hisz a nélkül pont a lényeg veszik el.

Ám az összkép nem ennyire rózsás – hiába a remek irányítás és a fordulatokban bővelkedő, piszkosul izgalmas történet: utóbbi hihetetlenül lassan indul be, az első 15-20 órában látszólag teljesen értelmetlen epizódokat élünk át, a kép csak a végjátékban, úgy a harmincadik órától indul be, akkor viszont expresszvonat sebességgel. Ez még könnyen emészthető, a végkifejletet látva teljes mértékben megérthető, az viszont már nem, hogy játékmechanikáját tekintve bő 14 évvel le van maradva. Bizonyos tárgyak például nem vehetőek fel az adott puzzle megjelenéséig vagy valamilyen esemény bekövetkeztéig, pár helyszín elérhetetlen addig, amíg nem beszéltünk valakivel és így tovább, ráadásul az, hogy néha már tragikomédikusan sokszor lehet elhalálozni egyes beszélgetések elszúrása által, igencsak idegesítő momentum.

Mégis, ez mind eltörpül a tény mellett: a tény, miszerint a Hotel Dusk nem játék, hanem egy izgalmas krimi interaktív formába öntve. Agatha Christe legendás történeteinek egyvelege, első kézből átélve, pazar ötletekkel és azokat kissé visszahúzó kényszermegoldásokkal, negyven órás szavatossággal, ami több, mint elég egy handheld produktumhoz. Ha kicsit is vonzódsz a stílushoz akkor mindenképp kötelezően beszerzendő, de a kalandjátékokkal való ismerkedéshez túlságosan nehezen emészthető, vaskos darab.

Wilson





MARTIN BELESZÓL!

Ebből a játékból az egész világon 9 darabot adtak el, amiből egyet Wilson vett meg. Még van egy eladatlan tizedik: a tiéd lesz? Bevállalod brother?

HOTEL DUSK: ROOM 215

NINTENDO / CING
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ hosszú és izgalmas
X nagyon lassan indul be

8 pont







NOSZTALGIA

Vannak olyan események az ember életében, melyeknél nem árt félredobni mindenféle színpadi hozzáállást, minden felesleges sallangot. Így teszek most én is, amikor az egyes szám harmadik személyű nézőpontot eldobva írok erről a remek játékról. Hogy miért a váltás? A játékhoz túl sok személyes élmény fűződik, így egyszerűbbnek találtam ezt a módszert: több érzelmet, több hangulatot lehet így belevinni ebbe az objektívnek abszolút nem, de kimerítőnek annál inkább



ígérkező játéktesztbe. A Final Fantasy V volt ugyanis életem első FF játéka, még az ezredforduló előtt jó pár évvel sikerült hozzájutnom, és abszolút magával ragadott. Tisztán emlékszem, hogy a játékkal eltöltött órák után néha még éjszaka is azt tervezgettem, hogy milyen fejlesztéseket hajtok majd végre másnap karaktereimen, és azután milyen irányba viszem őket tovább. A game egyébként remek belépőnek bizonyult a Final Fantasy világába, ezek után estem neki lóhalálában az összes PlayStationös epizódnak, a SNES-es másik két résznek, hogy aztán PlayStation 2-n folytatódjon rajongásom. A X-edik rész mellett tehát az ötödik az, amelyiket máig a legjobbnak tartok (na és természetesen kedvenc még a nagy forradalmár, az újító XII, de az egy másik történet) – és hogy ennek mi az oka, azt mindjárt ki is fejtem. Tehát a Final Fantasy V Advance, melyet a Square a „remake-áradat" koncepciójának megfelelően GameBoy Advance-ra dobott ki tavaly év végén Amerikában, most április első napjaiban érkezik majd Európába is – ez ad tehát aktualitást tesztünknek.

TÖRTÉNET

A Final Fantasy V története a korai epizódokhoz hasonlóan a kristályok körül forog. A bevezetőben megismerjük Lenna hercegnőt, és apját, aki a Szél kristályához igyekszik, különös eseményekre keresvén magyarázatot. Itt álljunk meg egy pillanatra, okítás következik. A világban minden elemért egy adott kristály felelős – a vízért, a tengerekért a Víz kristály, a természetért és az élővilágért a Föld, a tűzé a Tűz, és természetesen a madarak, égbolt és szél meglétét a Szél kristályának köszönhetjük. Ez utóbbival kezdődik a bonyodalom: amennyiben ugyanis egy kristály meggyengül, a hozzá tartozó elem is eltűnik e világról – ha pedig az összes kristály széttörik, úgy a világra pusztulás vár. A király változás szagát érzi a szélben, gyanúja pedig a Szél kristályához hajtja – megparancsolva lányának, hogy ne jöjjön utána. Ez persze nem így működik, az aggódó Lenna tehát titokban édesapja után indul. Útközben azonban egy meteor közeli becsapódása kiüti a hölgyet. Amikor magához tér, goblinok támadnak rá, s csak a vakszerencsén múlik, hogy egy arra járó vándor segítséget nyújt neki. Ez a vándor lennénk mi, Bartz, legelső irányítható karakterünk – az első csata után még megismerkedhetünk egy amnéziás öregúrral, és a csapat később egy kalózhölgy csatlakozásával lesz teljes.

A történet kifejezetten sajátos az FFV esetében: folyamatosan a kristályokat hajkurásszuk, és a játékmenet is ennek lesz alárendelve. Cserébe mindig „kristálytisztán" (figyelitek?) előttünk lebegnek céljaink, nincsenek üresjáratok. Aki ezt kevesellné, annak elárulom, hogy a sztori ennél azért jóval komolyabb, három világot járhatunk be, és minden szereplő sorsa különös módon összefügg, melyet a titkos és kötelező átvezető képsorokban annak rendje és módja szerint megismerhetünk majd. Ha értékelni kellene a történetet, mindenképpen a játék egyik legerősebb pontjának neveznénk, mert különösen és kissé flegmán kezdődik (a korai szerepjátékok „Tíz ember erejével ér fel kardod, jó lovag! Velünk tartasz-é?" stílusában verődik össze a parti), de később szépen beindul, és helyet kap benne sok-sok érdekes visszaemlékezés és karizmatikus személyiség is. Ha tehát az első pár óra magával ragad, nem fogunk nyugodni, amíg legalább egyszer végig nem visszük a játékot: ez pedig nagyon nagy pozitívum.

RENDSZER

Most, hogy a történetet nagyjából bemutattuk, jöjjön a játék rendszerének bemutatása. Ha röviden össze akarjuk foglalni, azt mondhatjuk, hogy ez a klasszikus Final Fantasy, annak minden pozitív és negatív oldalával együtt. Itt már ATB rendszert használnak, azaz folyamatosan megy a harc, és egy kijelzőn láthatjuk, hogy a karakterek mikor következhetnek majd. Ez a múlt hónapban bemutatott Final Fantasy III-mal ellentétben egy nagyon pörgős játékmenetet eredményez, ahol nem szükséges mindenkinek kiadni a parancsot, ha tudjuk, hogy egy karakterünk is elbánik az éppen aktuális ellenfelekkel. Ráadásul úgy éreztem, hogy egy erőteljes gyorsításon ment keresztül a játék, jóval nagyobb sebességgel mozgunk, támadunk és úgy általában: harcolunk, mint azelőtt (ezen lehet állítani, ha zavaró lenne valakinek...). Ami viszont ebben a részben lett tökélyre fejlesztve, az a Job rendszer. Minden kristály abszolválása után lehetőségünk nyílik új és új kasztok felvételére, melyek között azonnal válthatunk. Az előbb már említett FFIII-mal ellentétben itt sokkal inkább megéri a korai kasztokat is maximálisra fejleszteni: a váltás után ugyanis egy általunk választott képességünket megőrizzük. Hogyan is működik ez a gyakorlatban? Vegyünk egy egyszerű példát: Lennát fehér mágussá avatjuk, aki tíz csata után megkapja a White lv1 képességet (fehér mágusként gyógyítani eddig is tudott, természetesen). Hogy ez miért jó nekünk? Változtassuk meg Lenna osztályát, mondjuk tolvajjá: ekkor automatikusan a Steal paranccsal fog rendelkezni, de a fennmaradó egy üres slotba behelyezhetjük a már megtanult White lv1 parancsot: az eredmény egy gyógyításra képes tolvaj. A kasztok természetesen más és más tárgyakat vehetnek fel, de ezt is megtaníthatjuk karakterünknek: ha például a lovag minden képességét megtanuljuk, akkor később, egy esetleges kasztváltáskor is megőrizhetjük a nehézpáncéljainkat. Így születnek a páncélozott fekete mágusok, vagy az idézni képes berzerkerek. A mágiákat és néhány alapvető idézést boltokban vehetünk meg, a többit pedig fel kell kutatnunk a világban: az idézéseknél itt már

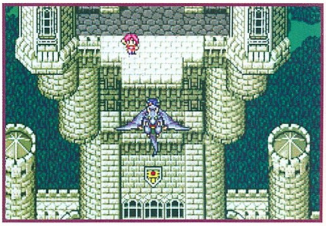












tényleg a megszokott nevekkel találkozhatunk, Chocobo, Ifrit, Shiva, és a többiek. Hogy ez a remek rendszer mit eredményez? Azt, hogy iszonyatosan kifizetődő tápolni, órák hosszat csatázni. Megakadtál egy főellenségnél, mert mindig meghalt a gyógyítód? Válts kasztot, de úgy, hogy parancsnak helyezd be a gyógyítást, és máris sokkal életképesebbnek bizonyul őkelme. Nincs elég elementális sebzésed egy Summon befogására? Nosza, a harcosaidat képezd át Mystic Knighttá, hogy valamelyik elem sebzésével megbűvölhesd fegyveredet, és máris sikerrel jártál. A fejlődés a gyors harcoknak köszönhetően nem válik unalmassá, és rengeteg hasznos képességet tanulhatunk meg, amit leginkább a „bőség zavara" szóösszetétellel jellemezhetünk. Szerencsére ebben az FF részben viszonylag életképesek vagyunk akkor is, ha nem ragaszkodunk a black mage, white mage, két harcos kaszt kombinációhoz, a kreativitás a legtöbb helyzetből kimenekít majd – csak használjuk a fejünket. A főellenségek előtt természetesen már van mentőhely, ahol regenerálódhatunk, a halottainkat pedig már egy egyszerű alvással is visszahozhatjuk, nem kell tehát túlzottan aggódni értük.

Ez könnyebbség, az viszont abszolút nem az, hogy a játék iszonyatosan sok ellenséget vág hozzánk. Könnyen előfordulhat, hogy még ki sem léptünk egy csatából, de már egyből egy másikban kell helyt állnunk: nem hiába nevezik sokan ezt a legnehezebb FF epizódnak. Ami pedig a titkos tartalmat illeti: a főellenség előtt itt is nagyon sok lehetőségünk lesz ultimate fegyverek és rejtett summonok megszerzésére, a titkos jobokról nem is beszélve: bár ez nyilván nem közelíti meg a VI-ban található már-már emberfeletti mennyiségű titkot, azért mindenképpen több tucat órára elegendő meglepetéssel szolgál. Az alap játékidő 25-30 órát tesz ki, de ha odafigyelünk és a titkokkal is törődünk, könnyen 45-50 órára emelhetünk – ez egy handheld szerepjátéknál több, mint elegendő.

MEGVALÓSÍTÁS

A belbecsről azt hiszem eleget beszéltünk, talán ideje beszélni egy picit arról is, hogy a szemünk és fülünk elégedett lesz-e. A Final Fantasy V Advance gyakorlatilag ugyanazt a motort használja, amivel már SNES-en is találkozhattunk, a Mode-7-et használó jelenetek azonban le lettek cserélve modernebb, három dimenziósnak számító (de inkább ki-be zoomolós izometrikus nézetnek nevezném) jelenetekkel, ami folyamatosabb, és szebb is annál, amit SNES-en tapasztalhattunk. Akadozásnak sehol sincs nyoma – de ezt talán említenem sem kell. A párbeszédeket feldobták azzal, hogy minden szereplő arcképét is láthatjuk, amely nem így volt régen – Yoshitaka Amano rajzai pedig megint egészen gyönyörűek lettek. A zenék a megszokott minőséget képviselik, talán kicsit fel lettek javítva minőség szempontjából, de lehet, hogy csak a fülem káprázik: mindenesetre az egyik legjobb csata alatti dallal büszkélkedhet az ötös epizód – pillanatok alatt koponyánkba ékelődik ez a pár egyszerű dallam. Ami még a GBA változat sajátossága, az a pár új opció: név szerint a Quicksave lehetősége és a Bestiárium. A Quicksave talán magáért beszél: menthetünk bárhol a segítségével, de ekkor azonnal ki is kell lépjünk. Amikor folytatni akarjuk a játékot, ez a gyorsmentés elvész, ez tehát arra jó, hogy bárhol és bármikor megszakítható legyen a játék – de ez az igazi mentést (melyből négy fér a kártyára) nem helyettesíti. A Bestiárium pedig egy remek extra: segítségével nyomon követhetjük, hogy milyen szörnyekkel találkoztunk eddig a játék során, és belőlük mennyit küldtünk át a másvilágra. A lényekről egészen részletes beszámolót kapunk: immunitás, érzékenység, speciális képességek, birtokolt tárgyak – Blue Mage-ek számára (akik az ellenség támadásait tanulják meg, később bármikor reprodukálva azokat) kötelező olvasmány. Az adatokhoz kép is társul – nem rajz, hanem játékgrafika, de előbbinek talán a szűkös tárhely szabhatott korlátokat.

Hibátlan tehát a GBA-átirat minősége, semmiféle rossz szájíz nem marad az emberben utána, a kis szerkentyű adottságait tökéletesen kihasználja – ötöst érdemel. A játékidőről már beszéltünk, az is kifogástalan volt – éppen ezért talán már mindent tudunk ahhoz, hogy levonjam a megfelelő következtetéseket.

MEGÉRI?

Naná! A Final Fantasy V a GameBoy Advance kínálat egyik legminőségibb darabja, és a kis handheld gépezet egyre apadó támogatását látván még nagyobb örömünnep, hogy megjelent – de nem csak nekik, hanem a DS tulajoknak is bátran ajánlhatom a játékot. Sok szempontból ugyanis jobban tetszett ez, mint a már oly sokszor emlegetett FF III remake. Ennek az az oka, hogy amíg a SNES-éra FF-rendszerének alapjait a háromban rakták le, az ötben lettek ezek az elemek tökéletesítve, így hiába a két dimenziós grafika, ha a játékmenet simább, kifinomultabb és élvezetesebb. Egyedül a gyakori harcok tántoríthatják el az embert, de ha ezen túltesszük magunkat, akkor egy kiváló játékot kapunk. Az idő vasfoga pedig csak a történeten látszik meg kicsinykét, a hatos epizód valamivel érdekesebb sztorival rendelkezik – ez azonban nem jelent azt, hogy az ötösé gyenge lenne. Minden szerepjáték rajongó számára ajánlott a megvásárlása, az FF-fanoknak pedig minden leírt szó időpocsékolás: az egyik legösszetettebb rész vár arra, hogy hordozható formában is magunkhoz vegyük – kell ennél több?

Oldern



MARTIN BELESZÓL!

Nem kezdőknek való, igazi, vérbeli, komoly JRPG. Az az elvarázsolós, beszippantós fajta, amire minden idegszáladdal oda kell figyelni, emellett mást játszani, ezt vagy végigtolod egy hónap alatt, vagy ne is kezdj neki. Klasszikus game: voltak idők, amikor ez így, ahogy van képviselte a JRPG zsáner legmagasabb minőségi fokát, és ha a stílus rajongójának érzed magad, kötelességed megismerkedni vele. Mesés utazásban lesz részed! Aztán jöhet a Final 6, a mindent vivő.



FINAL FANTASY V ADVANCE

NINTENDO / SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ job-rendszer, élvezetes, pörgős, hosszú
X túl gyakran kell harcolnunk

9 pont






GBA LELTÁR

2 DISNEY GAMES

Szóban forgó versenyzőnk a Disney terméke, egy remek árukapcsolással máris két játékhoz jutottunk. Kezdjük a gyengébbik eresztéssel: Peter Pan Return to Wonderland. Nos, elhiszem szegény Pán Péternek, hogy szívesen visszatérne már a Csodaországba, mert amit ebben a játékban vele művelnek, az elég szégyenletes. Kezdődik az egész az iszonyat lassú (de cserébe jó folyamatos) animációval, azzal az undorító, andalító zenével, melyet tetéz a helyszín (valami nagyváros, talán London?) abszolút jellegtelensége. Virágcserepek, levelek és tollak gyűjtögetése között minden rendőr minket akar elkapni (és kóbor kutya, és úgy ánblokk az összes szereplő), mi pedig csak



szálldosunk, gyűjtögetünk, és baromira unatkozunk. A másik játék, mely a kazettán található, már egy jóval minőségibb darab: a Lilo & Stich 2. Itt természetesen a vérengző kék teremtménnyel, Stitch-csel kell porrá zúznunk/lőnünk/aprítanunk mindent, amit csak látunk. Az animáció itt két kategóriával élvezetesebb, mint társában, a hátterek szép színesek, karakterünk mozgáskultúrája pedig jóval tetszetősebb. A zenének nem nevezhető prüntyögés sokat levon az összképből, de azért annyira nem vészes. Disney fanokon kívül másnak nem igazán ajánlom, ezernyi jobb platformjáték van a piacon.



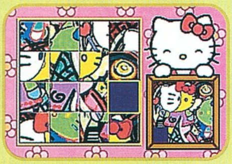


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

4 pont

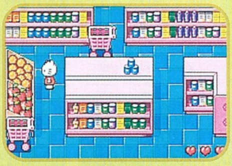
HELLO KITTY: HAPPY PARTY PALS

Bár a Hello Kitty láz már jó pár évvel ezelőtt lecsengett, a leginkább rizsen éldegélő macska még mindig nyomul – legújabb kalandjában az éjszakai élet bugyraiba veti bele magát. A Happy Party Pals-ban Kitty a földkerekség legjobb házibuliját akarja tető alá hozni, mégpedig a létező legjobb kellékek beszerzésével, valamint vendégek meghívásával. Minden egyes nap egy új bulit nyit meg: Kitty felébredvén és az ágyból kikászálódván már neki is kezdhet a szervezésnek. A dolog érdekessége, hogy az alapvetően kalandjátékot tucatnyi minijáték dobja fel, amely az egyes tárgyak beszerzéséhez kapcsolódik – a kaja beszerzése például többféleképpen



is megvalósulhat, Kitty a konyhában süthet palacsintát, vagy ha épp lusta kedvében van, simán kiugorhat az áruházba, ahol vérszomjas bevásárlókocsikat kerülgetve kell, hogy végigmásszon a szupermarket labirintusában. Barátai számára vicces és fess meghívókat készíthet, feliratokkal, ábrákkal megtömve őket. A legjobb minijáték talán a Puzzle Bobble klón és a flipper, de ezen kívül van még labdahajigálás, a bowling egy sajátságos változata, de a célközönséget leginkább Kitty felöltöztetése fogja majd meg. A Party Pals remek kis darab, ami tökéletes ajándék lehet egy fiatal játékos számára.





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

7.5 pont

LITTLE MERMAID

A SNES/MD érában egészen élvezhető rajzfilmátiratok születtek – a cikkíró távoli emlékei között szerepel valami Kis Hableányos móka, elsüllyedt hajókkal, ősi szobrokkal, főellenfelekkel, sok-sok izgalommal… de lehet, hogy ez az Ecco volt? Mindegy, a lényeg a következő: ez a játék valami hihetetlenül gáz lett. Az első pár percben szereplőink meglepve észlelik, hogy Ariel és hű társa, a halacska (kinek nevére már nem emlékszem) bizony kereket oldottak, kincskereső körútjuk okán. No, hogy miféle kincseket lelnek, az megérne egy misét, de inkább prezentálom a játék felépítését:



Ariel irányítását vesszük át, aki iszonyatosan csigalassú módon úszkál (talán ugyanaz a játék motorja, mint a Pán Péteré?), amikor egy üreg közeléhez érve a hal irányítását kapjuk meg: a célunk az üregekben lévő kincsek (koszos csészék, kanalak, konzervek, és hasonló finomságok) felkutatása, és Arielhez való navigálása lesz, amelyeket elsőre picit fura gombkombinációkkal érünk el. Gyakorlatilag erről szól a program – és ez baromi unalmas, úgy három perc után a pokolba kívánjuk majd. 4 éveseknek való móka.





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont

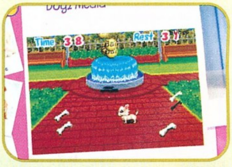
DOGZ FASHION

Uhh. Szeretted a Nintendogs kutyuskáit, a tamagocsik nevelésén (és egy zsebben felejtett hétvége utáni temetésén) nőttél fel? Nos, akkor TALÁN, esetleg érdekelhet ez a fejlesztés. A Dogz Fashion abszolút különös egy darab, mindenképpen az előbb említett „klasszikusok" által keltett hullámokat szeretné meglovagolni. A játékban először a gazdit kell megformáznunk, a szereplők abszolút a shoujo mangák stílusjegyeit viselik magukon – ez egy pozitívum szeretne lenni, de ilyen könnyen nem adjuk magunkat. A csavarosnak abszolút nem nevezhető történetben először egy kutyát kell választanunk a néhány (5, ha minden igaz) alaptípus közül, akit majd szépen felnevelhetünk. A menüpontokban olyan op-



ciókhoz jutunk, mint etetés, nevelés, séta, mentés. A legérdekesebb ezek közül a trükközés és a séta: előbbi során a különböző parancsokat taníthatjuk meg a kutyának – mint amilyen az „ül!". A dolog pikantériája, hogy a kutya tucatnyi próbálkozásból elvétve hajtja végre sikeresen ezt a feladatot, ami abszolút unalmas gombnyomkodást eredményez. A sétánál pedig egy minijátékba botlunk: kockadobás, lépkedés, extra szeretet, kreditek, ruhák, idő, bónusz kör – őrület. Zavaros és kaotikus, de szerethető. Szerepjáték és taktika rajongóknak, a virtuális állatok barátainak TALÁN érdemes ránézni – de csak ha nagyon nem tudnak már mihez kezdeni.





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

4 pont









SHREK SMASH AND CRASH

Shrek sem kerülhette el a végzetét, két mozis kalandja alatt katonás rendben próbálkozott a videojátékok világában is, klasszikus filmadaptációs stílusokban gondolkozva, egészen mostanáig – a Smash and Crash az az út, ahová egy idő után minden rétestészta módjára húzott franchise eltéved. A Mario Kart klón több játékmódból áll: az időre menő körverseny gyakorlásként is felfogható, a quick race instant versenyzést kínál, a Cup Challange hosszabb torna, de az igazi kihívást a Tournament nyújtja, ahol egy egész bajnokságot kell lenyomni. A szereplőgárda a Shrek első és második részének összes fontosabb karakterét felvonultatja, pár olyan mellékszereplővel is, amely nem szerepelt egyik filmben sem, vagy ha igen, csak pár másodpercig. Kár, hogy a felső nézet és a kamera távolsága miatt nem vehetőek ki a szereplők, ráadásul a színválasztás sem túl szerencsés, mivel a legtöbb karakter olyan árnyalatban pompázik, mint maga a pálya. A versenyek egyszerűek, a pálya egyetlen alkalommal sem válik bonyolulttá, a sebességérzet megfelelő, ráadásul az unalmas körözgetést fegyverek is feldobják, melyek jelentősen hátráltathatják az ellenfeleket. Ám ez nem segít azon a tényen, hogy egy középszerű és gyorsan unalomba fulladó Mario Kart klón – felejtős!







MÁS VERZIÓ: PS2, GC, Wii, PSP, DS

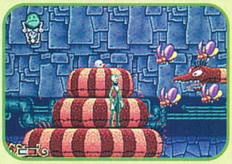
5 pont

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: THE PUMPKIN KING

Bár Tim Burton filmklasszikusa 14 éve tűnt fel a mozivásznon, játékfeldolgozást csak az elmúlt évben kapott – a Sütőtök Király nem is igazán feldolgozás, inkább előzmény, amely Jack és Oogie találkozásának történetét meséli el. Játékmenetét tekintve marad a jól kitaposott ösvényen és szabvány platformerként mutatkozik be, az égvilágon semmit sem adva hozzá ahhoz, amit már kismilliárdszor láthattunk a platformon. Jack mozgásrepertoárja kimerül a futásban, az ugrálásban, valamint a támadásban, ami elegendőnek bizonyul a borzalmasan lineáris, ebből eredően emészthetetlenül monoton pályatervezéshez. Az ellenfelek egytől egyig bogarakból állnak, ráadásul alig pár variációt cserélgetve: kihívást nem jelentenek, lévén még a legszívósabb is három lövéstől a másvilágra küldhető, éppen ezért meghalni hatványozottan nehéz, főleg, mert mindegyikük HP csomagot hagy hátra maga után. A játékidőt egyedül az extra dolgok tolják ki, titkos helyek és tárgyak megtalálásával a filmhez kapcsolódó artworkök, valamint minijátékok nyithatóak meg. Hangulatosnak mindenesetre hangulatos, a színválasztás szorosan kapcsolódik a filmhez, az eltelt tíz év alatt pedig a földöntúli kaland mit sem veszített a hangulatából, de nem egy eget rengető alaptétel.







MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

5 pont

WITCH

No, itt egy jóval komolyabb darabról beszélhetünk, talán a leltárunk legerősebb darabja a Witch. A Disney, amikor meglátta, hogy micsoda sikere van az animéknek, gyorsan létre is hozott egy olcsó képregénykópiát Witch néven, melyet Magyarországon is megtalálhatunk az újságárusoknál – ne koptassuk vele látóidegeinket. A játék azonban az öt különleges képességekkel megáldott hölgy történetét viszi tovább, ami azt jelenti, hogy minden karakter más-más képességekkel rendelkezik (a képességek értelemszerűen az elemeket jelzik, egyikük tűzzel lövöldöz, másikuk fagyaszt, és így tovább), és a pályákon felváltva haladunk majd velük. Ami dicséretes, hogy a szinteket ennek megfelelően építették fel, tehát az aktuális karakterünk képességeiben kell gondolkoznunk. A játék mindezek mellett csúnyának sem mondható: korrekt, élvezhető pályákat, zenéket nyújt – a karakterek pedig egy-az egyben megfelelnek a képregényben/rajzfilmben látott szereplőknek, így a rajongóknak abszolút érdemes megfontolni a vásárlást. A tesztelő lakótársa nemét tekintve hölgy, egyből rávetette magát a játékra, és nem is szabadult tőle vagy másfél órán át – ezzel bizonyítva a tényt, hogy nem feltétlenül kell Wii a nők játékra való csábításához.







MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

7 pont

ERAGON

Bár hihetetlennek hangzik, de igaz: a mozikban mérsékelt sikerrel vetített Eragon játékváltozatai közül nem az erős grafikus oldallal rendelkező PSP-s, vagy a pár fokkal alacsonyabb színvonalú DS-es kiadás sikerült a legjobban, hanem a Game Boy Advancera kipakolt. Az Eragon a Nintendo ősöreg handheldjén végre arra koncentrál, amely a többi kiadásból kimaradt: a történetre. Hű a mozifilmhez, stílusválasztása pedig remekül illeszkedik hozzá – klasszikus szerepjáték, a mostanság oly népszerű JRPG ágon mozogva. A megközelítőleg 20 órás kaland legnagyobb része természetesen harccal fog telni, a körökre osztott csatározás szerencsére háttrahagyta a random encounterek kiöregedett elképzelését, így nem kell sem tápolni, sem attól félni, hogy minden méteren kardpárbajra kerül sor. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy minden harcot ki lehet kerülni, a karaktereket ugyanis fokozottan ajánlott fejleszteni, főleg, mert a történet felétől egyre nehezebbé és nehezebbé válik az előrejutás. Alapanyagok gyűjtésével saját potionök és fegyverek is készíthetők. A változatosságra tehát nem lehet panasz, ha a világot nem is váltja meg, de mindenképp kellemes kikapcsolódást nyújt pár napra.

Oldern és Wilson

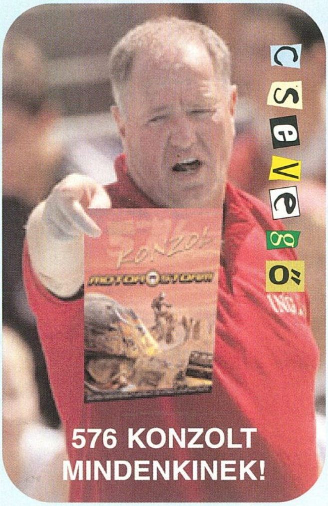






MÁS VERZIÓ: X, PS2, X360, PSP, DS

7 pont



CSEVEGŐ 2007 MÁRCIUS – AZ 576 ONLINE FÓRUMA

Azt mondják a tudósemberek, az internet teljes mértékben kiszolgálja az embert, ezáltal legnagyobb pozitívuma legnagyobb negatívuma is egyben. Egy arányaiban mérve szinte mindenki számára kifizethető ráfordításért cserébe az egész világ beköltözik a lakásodba, többé az utcára sem kell kilépned ahhoz, hogy megszerezd azt, amire vágysz.

Az internet egy végtelen, soha ki nem apadó információbánya, ami képes magába szippantani és függővé tenni az erre fogékony böngészőket.

Tulajdonképpen az internet maga a Pokol, az Ördög találmánya. Pontosan ugyanúgy, a mint 50 évvel ezelőtt a táncos bál, 30 évvel ezelőtt a beatkoncert, vagy 10 évvel ezelőtt a techno-parti.

Azt is mondják a tudósemberek, az internetfüggőség korunk egyik legnagyobb újdonsült kórsága, a kiberdrog. Azok, akik napi szinten járnak böngészni, vagy fórumokra, mind nagyon beteg emberek. Narkósok.

Szerintem ez az egész bullshit, mégpedig azért, mert nagyon elmésen visszafelé próbálja meg megközelíteni a témát: olyan helyzetekre és szituációkra épít, amik csak kiragadott negatív példák egy óriási halmazból szemezgetve. Simán könyveket lehetne írni fórumos szerelmekről, barátságokról, nagy találkozásokról, bulikról, és a mindenféle kellemes élményekről is – ha egyszer valaki venné a fáradtságot.

Talán a tudósembereknek is fórumozni kéne néha, hogy ne csak magukban okoskodjanak...?

Gondoltuk megkérdezünk titeket, 576-függő nagybetegeket, miért minket választottatok dealernek? Dr. Zoidberg

Hogy mit jelent nekem a fórum? Egy olyan online felületet, ahol tulajdonképp bármiről lehet beszélni, videojátékoktól kezdve filmeken át a teljesen hétköznapi dolgokig, mindezt (általában :) jó fej emberekkel, köztük olyanokkal, akik ennek a magazinnak az elkészítésében is részt vesznek. Vannak, akik között barátságok szövődnek, van, hogy jókat lehet vitázni, mindenféle rossz szájíz nélkül (nem mindig elkerülhető). Néha azon kapom magam, hogy csak mások kommentjeit olvasom, vagy hogy derülök a jól megírt blogokon. Mondhatom, hogy magába szippant, majdnem, mint egyeseket a WoW (igaz Martin? :), mert, ha tehetem, minden nap felnézek, ha csak 10 percre is, de van, hogy 2 órát ülök a gép előtt... Nekem ezt jelenti a fórum. Egy jól felépített közösséget, ahol valamennyire mindenki ismer mindenkit, nem úgy, mint mondjuk a panelházak sűrűjében, ahol azt se tudom, hogy ki az épp aktuális szomszédom. A pénzt majd küldjétek. **Iron1**

(Beteg ember vagy, az életed egy csőd. Kommeneteket, blogokat olvasol, amikor nézhetnéd a kereskedelmi televíziókat is, vagy végigcsöngethetnéd a panelházak összes lakóját, hogy megismerkedj velük? Dr. Zoidberg)

Amióta a fórumra beregisztráltam nagyon sok barátot szereztem. Legfőként nintendós arcokat (lehet a jövő hónapban végre találkozunk velük)(Köszönet elsősorban Super Mario-nak alias Attilának, akivel először barátkoztam meg, jó fej vagy!). Szerelmet ha minden igaz eddig nem találtam a fórumon... „Életed eddigi legnagyobb hepaját élted át köztünk": hát ezt nem mondanám, de voltak már összeakaszkodások (nemrég volt egy az üzenőfalban, igaz Adamska :P). A fórumot nagyon szeretem, függőt nem mondanék... Pontosan 2006.06.11 20:13:12 regisztráltam be a fórumba, azért fórumozok itt, mert szeretem az 576-ot, azért... És, hogy mit nyertem ezzel? Egy nagyon jó társaságot, barátokat... Köszönöm nektek! Egy halandó Nintendo fanatikus, aka **Matilda Mattise**

(Ezt komolyan mondod, fórumokról szerzel barátokat, ráadásul nintendósokat, és még találkozni is akarsz velük? Te nem vagy magadnál. Menj ki a térre, vagy egy forgalmas aluljáróba – ha nincs a városodban aluljáró, a pályaudvarra –, szólíts meg embereket, azokkal ismerkedj, és fejezd be ezt az idióta fórumozást. Dr. Zoidberg)

Szia mélyen tisztelt 576 és tisztelt olvasói! www.576konzol.hu/forum Ez egy nagyon-nagyon jó webcím! Itt sok mindenről szó eshet/esik; játékosok osztják meg egymás között véleményeiket, élményeiket; beszélgethetnek a játékokról vagy teljesen más dolgokról; megismerhetik egymást; barátokat szerezhetnek; elmondhatják (pozitív/negatív)véleményüket kedvenc játékmagazinjukról, szerkesztőiről, cikkeiről; hozzászólhatnak a nagy játékvilág minden apró vagy nagy horderejű témájához, híréhez! És ami még jó az egészben, hogy nem süket fülekre találnak a vélemények, mert igenis az 576 fórum népszerű, hozzászólásokban gazdag! Beírom az adott játék topikjába, hogy valahol elakadtam, segítsetek, akkor arra jön 1, 2, 3 szöveges válasz meg pár segítő link (és néhány „Olvass vissza!" :) is. Meghallgatjuk egymást, segítünk egymásnak, jól elbeszélgetünk azokról a témákról, ami a mi hobbink! Mert ezekről a dolgokról (játékélmény, technikai/játékmenetbeli segítségkérés, stb) nem minden körülöttünk rohanó emberrel lehet beszélni. Az „Ez úgyis csak játék!", „Mikor nősz már fel belőle?" vagy „Mi jó abban, hogy a TV előtt ülve nyomod azt a...?!" mondatokat ismételgető embernek hiába mesélem el az adott játékról a felejthetetlen élményeimet... talán csak egyszerűen kinevet: „Gyerekes!", „Mi a jó ebben?!". De itt, a fórumon társak között vagyok, akik szintén azt „mívelik", mint én. Játszanak, szórakoznak a TV/monitor előtt irányítóval/egérrel a kezükben. ők tudják mi az, amit én érzek játék/játszás közben! Ezért is tudok velük/veletek beszélgetni a sok-sok játékhírről, játékélményről, játékbejelentésről... Már akkor több100 hozzászólás van egy játék topikjában, amikor pl. csak 3-6 hónap múlva jelenik csak meg. Mennek a találgatások, a „...nézzétek mit találtam róla!" linkbeszúrások, az adrenalin pumpálódik minden apró kis hírmorzsára az adott, nagyon várt játékkal kapcsolatban. Ezek azok az érzések, amikről beszélek. Más ember nem tudja, mi olyan izgalmas azon, ha egy új, már nagyon várt játékból érkezik 3-4 új kép vagy egy pár perces kedvcsináló, „olaj a tűzre!" trailer, vagy hogy egy játékban mekkora ügyesség, szerencse, összjáték, taktika, stratégia árán tudtam csak túljutni. De itt, a fórumon éppen ezeket tárgyaljuk ki, osztjuk meg egymással! Jómagam már nagyon régóta regisztrálva vagyok az online576 birodalomban. Még a régebbi típusú 576.hu-n is tag voltam és ott is ugyanolyan jó volt, mint most itt. Csak a külcsín változott; meg persze a tartalom is hízott egy jókorát! Igaz olyan nagyon sok hozzászólásom nincsen, de mindenbe beleolvasok! Sok új információt lehet megtudni – és hangsúlyozom, nem csak játékokról, van itt minden: 576, film, hardware, sorozatok, sport, szórakozás, BKV, életmód, könyvek, TV, (házi)mozi, zene, számítástechnika, foto, autók, nők (leányzóknak pasik), motorok, külföld, belföld, utazás, állatok, növények... és persze a játékok! Nagyon szeretek ide járni, fórumozni; mindennap megteszem! Hozzászólni igazából csak akkor szoktam, ha én is „érintett" vagyok az adott témában, játékban. Azonban ha téma van, akkor mindenkivel nagyon jól el tudok beszélgetni, pláne, ha közös élmény is volt az online játszás elterjedésének hála! Ha elakadtam egy játékkal vagy tanács, segítség kellene, akkor legelőször a fórumon keresem a megoldást/teszem fel a kérdést és az esetek 90%-ában sikerül megoldani a problémát! Gyors, egyszerű, felhasználóbarát, segítőkész! Én tehát oda vagyok érte, szeretem, függő vagyok! Ismételten köszönöm 576! Jó érzés, hogy a több100000 hozzászóláshoz én is tettem, még ha keveset is! :) **granturismo**

(Tulajdonképpen te már menthetetlen vagy, neked mindegy, vége, kicsengettek, te társadalom szégyene. Ahelyett, hogy a tévés pénznyerő vetélkedőket hívogatnád, vagy szavaznál a valóságsók befutóira, esetleg éjszakánként festékszóróval pingálnád a közterületeket, vagy kutyákat gyújtanál fel, tényleg fórumokon szórakozgatsz? Én szégyellem magam helyetted. Dr. Zoidberg)

...meg csak egy ropke honapja vagyok az 576 forumanak tagja, de „maris" ugy erzem, hogy orokbe fogadott e virtualis csalad... Van sok-sok kis mostoha testverem es van egy mostoha apukam is. De ne legyenek illuzioid kedves kis jovendobeli mostoha testverem, hisz ez a csalad is olyan mint a tobbi. Bizony nem mindig szent a beke es neha napjan hajbakapunk, persze ilyenkor apu mindig kozenkcsap (kivetel mikor o kezdi a ramazulit, vagy ha ittas) es ujbol a szeretet uralkodik el rajtunk. Gyere tartozz kozenk kedves kis arva baratom es szorfozzunk egyutt az 576 forumanak vegtelen tengerein! VARUNK TEGED BARATOM, NEKEM VAN MAR CSALADOM! **quaid**

(Nyomorult árva vagy, nincs neked semmilyen családod, a lelencben sem szerettek. Át vagy verve, hazugságban élsz, ráadásul agitációs propagandát folytatsz. Fizet neked ez a görény kapitalista weboldal, hogy itt hirdeted őket? Dr. Zoidberg)

Nos, 2004. nyár. Odakint tűző nap, olvad az út és egyéb klisék.... A szoba azonban sötét, a redőnyök lehúzva. Az egyetlen fény a tv-ből árad, ami előtt a lány ül a kedves kis duruzsoló fekete masina társaságában. Játszik. Aztán valahol elakad abban a bizonyos játékban. Odasétál a számítógéphez, majd bekapcsolja és akkor eszébe jut vmi... Hmm, fel kéne ugrani... már ideje lenne egy jót röhögni... nem, Jessy-chan? Beírja a címet... www.576konzol.hu.... Majd irány aaa... FÓRUM! :D Szóval így ment ez minden egyes nap azon a nyáron. Kezdetben persze csak olvasgattam, mert túl nagynak tartottam azokat az embereket, akiknek a hozzászólásait olvastam... és persze mindig megnevettettek! Nagyon hálás lettem a Fórumnak ezért... Aztán... az egyik fülledt délután úgy éreztem... most jött el az idő... be kell lépnem és hozzá kell szólnom. Villámgyorsan regisztráltam, majd beléptem. Ekkor lett Jesse Mawarikomu az új életem fedőneve. Az első hozzászólásaimat egy bizonyos Rinoa nevű lánnyal osztottam meg. Hadd ne mondjam hogy miről volt szó. Naná, hogy az animékről és annak is az egyik legkülönlegesebb műfajáról, arról a bizonyos Shounen-Airól... Igen, a fiúk olyanfajta kapcsolatáról! :D (Emlékszel még...? ;) Ekkor megszereztem életem első igazi barátnőjét. Jó érzés, hogy még ma is hozzá címezem a legtöbb hozzászólásomat, ha ma már nem is beszélünk annyit. De a közös emlékeim vele nem tudják kiszakítani a szívemből őt... Rinoa segítségével nem sokkal fórumos pályafutásom megkezdése után megismerhettem az úgynevezett „fórumtalik" hangulatát is, amiért még ma is odavagyok, de sajnos mostanában nem vehettem részt ilyen eseményen, de mindenkinek ajánlom, igazi élményt ad egy ilyen szerveződésen részt venni. Nos, ment hát az idő, megnyitottam első saját topikomat is: a Kingdom Hearts-ét. Az a bizonyos játék, amiről először beszéltem nem más volt, mint a híres-neves Final Fantasy. Hosszú, éjszakákba nyúló virtuális enyelgéseim ezen sorozat karaktereivel meghatározták a jövőmet. Beleszerettem tehát a Disney-Square kooprodukcióba is, ami végleg a kedvencemmé vált. Szóval megnyitottam a topikot neki. Aztán november környékén jött egy Bélaberátor nevű idegen és nyitott még egy ugyanezen témájú topicot. Mivel ugy éreztem ez most itt az én területem és másnak nem engedhetem át, le is támadtam az idegent. Ám akkor jöttek az ő barátai... bevédeni őt. Mártonapó, Fullmetal Alchemist és persze Wielder of the Masamune... hehh, de régnek tűnik már. Leoltottak Béla topikjában és még kicsit civakodtunk az akkori sárga, zöld és fehér színekben pompázó fórum Final Fantasy topicjában is. Aztán úgy döntöttem, inkább békét kérek, mert nem szeretem az ilyen fajta konfliktusokat. Így szereztem új barátokat... aztán... Mivel a fórumon megbékéltünk, úgy döntöttünk, hogy jobban is megismerjük egymást, az akkori divatos módon: messzendzseren! :) Szóval gyorsan fel is vettük egymást a progiban, majd beszélgetni kezdtünk. Ez pontosan 2004. november 4-én volt. Ezen nap éjszakáján aztán teljesen megváltozott az életem. Ugyanis a net érdekesen szőtt hálóján keresztül beleszerettem egy fiúba, aki aznap délután még elég keményen oltogatott egy topic miatt. :D ő lenne az akkori Wielder of the Masamune. Mai nevén a híres-hírhedt PukyMasa... Masamune. Nem sokkal ezután Basara, egy másik felejthetetlen fórumos arc kedves rabbit játszva összeadott minket egy poénos netmeet útján. Tehát férj és feleség lettünk! ^^ A hétvégén pedig az újabb fórumtali keretében élőben is megismertük egymást. Masa bácsi kissé megrémült, amikor egy oszlop mögé berángatva az Advent Children illegális hanganyagának meghallgatására kényszerítettem... de hát, vállalta ezt, egy fangirlt vett el. :D Persze azért valami biztos megfoghatta bennem, mert a kövi hétvégén már egymást átölelve aludtunk el abban a szobában, ahol a nyáron még csak az a lány ült a sötétben a kis fekete ördöggel hancúrozva... És Masa-chan és Jessy-chan még ma is egymást ölelik át amikor lehunyják a szemüket. Persze a fórum szülte szerelem sem felhőtlen, de melyik az? ^^ Nah, szóval ez az én történetem, amelyet életem egyik legszebbjének tartok és ezért thx az 576-nak és Martin-apunak persze! ^^ **Jesse Mawarikomu**

(Gratulálok, nő létedre szép kis történetet kanyarintottál ide. Szégyen, gyalázat. A pokol tüzén fogsz égni. Erkölcsről nem hallottál még, te lány? Interneteten keresel kapcsolatot? Romlott vagy. Nagyon remélem, hogy szexuális kapcsolatba nem kerültél ezzel az idegennel?! Talán egy lehetőséged még van: kérd, hogy minden hozzászólásoddal együtt töröljenek erről a romlott fórumról, és vonulj zárdába. Gyalázatosan viselkedtél. Dr. Zoidberg)

Régóta olvasom az öthetvenhatot ('93), és mindig is nagyon szerettem az újságot. Kezdetben csak a képeket néztem, de aztán nagyon megtetszett, és eléggé rácuppantam. :) A família – 2 geek tesó, kezdetben pedig C64-es gép – eléggé rászokott az újságra... Tesóim felnőttek, én pedig még maradtam a legkisebb... **Máté**, aki kb. 17 éves

(Zsenge korod ellenére hamar megfertőződtél. Nem ilyen hülye újságokat kéne olvasnod, hanem kizárólag a Függvénytáblázatot, és főleg nem buta videojátékokkal kéne játszanod. Az egész családod el van keseredve miattad. Dr. Zoidberg)

– köszönjük. te jössz... bátorság!
– hello mindenki, a nevem... ra... raoul duke. tudom, a névkártyámon más áll, mert ez az én... az én nicknevem. igen, én is csoportfüggő, vagyishogy fórumfüggő vagyok immáron 3 éve. Na ó, kis híján 4... mindegy. szóval az egész egy ártatlan kis beszélgetéssel indult, aztán elszabadult a pokol. én nem akartam, én erősebbnek hittem magam, azt hittem csak egy mondat lesz az egész, de nem! időközben, sokszor próbáltam elszökni... nem engedték. Végül azon kaptam magam, hogy hajnalba nyúlóan fertőztük a fórumot sorstársaimmal, moderátorokat nem kímélve. Mindent szóbahoztunk, kivéve a játékokat. tudom! gonosz, bűnös dolog volt... végül azon kaptam magam hogy alkoholhoz nyúlni is rest voltam, és „meggyógyult" jeligével kirúgtak az anonim alkoholistáktól, mert... mert túlságosan lefoglalt a fórum! igen, aztán már szmájlikat is használtam, és linkeltem kíméletlenül! a mélypont az volt, mikor személyesen is találkoztam a... fórumpajtásaimmal. de már gyógyulok, esküszöm! én, én...
– rendben, már készen vagyunk, nyugalom... és most, ki akar a következő lenni?! **raoul duke**

(Most azt gondolod marhára poénos voltál, de hadd homályosítsalak fel: nem voltál az. Undorító, gagyi, tipikusan internetfüggőkre jellemző a stílusod, és jobb, ha tudod, a teljes fórum rajtad röhög a hátad mögött. De ők sem jobbak, az ostoba moderátoraikkal együtt. Hülye mind. Dr. Zoidberg)

Mióta is fórumozok? Hát lássuk csak... (múltba révedő tekintet... kattognak a fogaskerekek) És igen, a helyes válasz 2003. november! Nem tudom mennyire dereng a „Konzolimádó csajok: WANTED!" topiknév, de ott kezdtem fórumozó pályafutásom :) Aztán kicsit ott (illetve itt) ragadtam. Na jó, elismerem, nagyon. Hogy mit vesztettem? Erről inkább a munkahelyemet kellene megkérdezni. Azt hiszem kedvenc főnökömet már sikítófrász kerülgeti ha meglátja, hogy már megint „játszok" = ez nála úgy kell értelmezni, hogy már megint az 576 fórumot nézegetem. Hogy mit nyertem? Megismertem egy rakat hasonló embert, akik felvállalják, hogy koruktól függetlenül ők továbbra is „játszanak". És akik közül sokat már nem csak a név és a kis képe alapján, de személyesen is ismerek :) Üdvözlettel: **Siela**

(Fórumozgatsz, szórakozgatsz, jól érezgeted magad, közben elhanyagolod a MUNKÁT, ami a lét értelme? Süllyedj el. Neked, a nőnek, már rég tíz gyereket kellett volna szülni, és a 4 műszakban dolgozó férjedre mosni-főzni. Lánynak szülni dicsőség, asszonynak kötelesség, nem tanultál minden nő példaképétől, Ratkó nénitől? A te életed nem élet. Fórumos ismerőseid mind bénák. Dr. Zoidberg)

576 Fórum! Mit is mondhatnék róla? Imádom! Rengeteg ismerőst és barátot szereztem itt! Örülök, hogy egy ilyen remek közösség tagja lehetek! Plusz öröm, hogy mostanában egyre több extra lehetőség nyílik a fórumon (pl. blog). Szoktak lenni kisebb-nagyobb viták/balhék is a fórumon a konzolháború terén, ami addig jó, amíg nem megy át személyeskedésbe és amíg vannak ész érvek és nem elvakult fanboyok csatájáról van szó! De szerencsére ott van a fórum éberen őrködő moderátor csapata, köztük Martin, aki rendet tesz és pihenőre küldi az ilyen figurákat. Én minden nap látogatom az 576 fórumot és az igazat megvallva más fórumokra nem is nagyon járok! ;) Itt minden megvan, ami kell! Csak így tovább! **Lapi**

(A közösség, amely mellett elkötelezted magad, eleve halálra van ítélve. Mikor veszed már észre, hogy tovább kéne állnod? Ez, komolyan EZ a napi programod, hogy egy ilyen sz*r helyre jársz beszélgetni? Eszednél vagy, ember? Ébredj fel! Mellesleg ki ez a marha Martin, aki rendet szokott tenni? Ez is valami szánalmas kis hülyegyerek, mi? Dr. Zoidberg)

Közel 2.5 év fórumozás alatt szinte minden jót-rosszat átéltem, amit csak lehet, mint pl: mókázás, fájtolás, oltogatás, észosztás, duzzogás, sírás-rívás, emozás, hajtépés-hajhullás, körömrágás, idegrángás, gyomorfájás, hazugság-igazság, pletykálkodás, kockulás, békülés, szépülés, irigykedés, ismerkedés, szeretgetés, „sexelés", szerénykedés, ellenkezés, megvetés, szavazás, savazás, talizgatás, bulizgatás, kacagás, piázgatás, rókázás, kiabálás, anyázás-apázás, ujjal mutogatás, találgatás, barátkozás, puszizkodás, és még sorolhatnám, hisz munkámnak hála gyakorlatilag a fél éltemet a fórum mellett töltöm. Megszokásból, vagy csak, mert jó itt nekem nem tudom, talán az előbbi talán az utóbbi egy biztos egy hamar nem megyek el :P (egyesek örömére mások bánatára :D **Okami**

(Ügyes kislány vagy, elkúrtál 2.5 évet az életedből. Ezt már visszakapni nem fogod. Sokkal értelmesebb dolgokat is csinálhattál volna, de ezeket inkább nem is részletezem, mert úgysem értenéd meg. Amit itt felsoroltál, hogy mik történetek veled, az egy vicc. Egy értelmes fiatal ilyeneket nem csinál. Ez szégyen. Csak sajnálni tudlak, de még azt sem érdemled meg. Dr. Zoidberg)

A Játékos. Korábban ébredt a szokottnál, de hát ez a nap más lesz mint a többi, az biztos... Ma bebocsátást nyer a FÓRUMba, ha minden jól megy. Érezte magában az erőt, a bátorságot; most már fel meri vállalni véleményét, még ott is... a FÓRUMban! Nem, nem volt mindig ilyen elszánt, de azok után, hogy zombikat irtott abban az átkozott városban; hogy futball vb-t nyert Argentínával (többször is); hogy 16, igen, igen16! kolosszust győzött le egy kard és egy íj segítségével; hogy több városban átvette az alvilág irányítását, nos ezek után joggal gondolta: „Eljött az én időm, be kell mutatkoznom széles-e világon!" Persze voltak kétségei, hiszen hallott híreket közeli, s távolabbi helyeken élő emberekről, akik szintén dicsekedhettek hasonló, vagy még félelmetesebb eredményekkel – állítólag egyikük kevesebb mint három óra alatt vezette ki börtönéből a kis Ico-t (ezt csak pletykának vélte) –, de hát most már gyerünk, előre, meg kell vívni ezt a harcot is – gondolta.

Izgatott volt egész nap, nem evett, nem ivott, csak várt... Estefelé járt már az idő, a párkányon halkan kopogott a lágy, tavaszi eső. Még hűvösek az esték, de már közeleg a forróság. ő csak ült, és várt... Aztán a következő pillanatban – mai napig nem érti, hogy történt – már egy hatalmas épület előtt találta magát, kapujára írva „az" a szó: FÓRUM. Majd egy hangot hallott valahonnan: „Lépj be, bátran!"

És bement... hatalmas folyosókon rengeteg ajtó, mindegyiken felirat – Aréna, Dühöngő, Gamez-Konzol-Help, Cooltúra – lehetne folytatni napestig. Ismerkedett, vitatkozott, nevetett, sírt, egyetértett, felháborodott, egyik ajtón ki, másikon be, aztán vissza... Azóta nem tud létezni ezen ajtók nélkül, befogadta őt a FÓRUM, egy nyelvet beszélnek, de hát, hogy is lehetne ez másképp, hiszen ő a JÁTÉKOS! **Evans1**

(Szép kis világot találtál ki magadnak gyogyikám. Orvos, kezelés, meg zárt osztály, az kéne neked, hogy egy kicsit magadhoz térjél. Kolosszusok, mi? Úr Isten, te nem vagy jól! Térj vissza a földre: Isaura rabszolgasorsban szenved, Miklósnak pénzügyi gondjai vannak a Barátok Köztben, te meg itt fantáziálgatsz? Dr. Zoidberg)

Régebben nem is ismertük ezt a kifejezést: 576 Fórum. Akkor még nem ez volt a kapcsolat az olümposz hegye és az olvasók között. Akkor még Csevegőnek hívták. A Csevegőt mindenki szerette, mert ott bárki szerezhetett magának öt perc hírnevet. A Csevegő volt már olyan Martinosan ízes, Csipisen csípős, Liquidesen rendezett, Radeonosan borsos és így tovább. És térjünk vissza a jelenbe. A Csevegő megkomolyodott. Vad suhanckorból átlépett a felnőttkorba. Régebben valaki írt, Radeon befikázta, mindenki röhögött, kivéve a szerzőt. Most ez a lazaság egyik oldalról sincs meg. Most már nem nagy ügy bekerülni a Csevegőbe, mert mindannyian szereplői vagyunk a Fórumos szappanopera mindennapjainak. „Mi" nem vadulunk, mert akkor bizony könnyen a süllyesztőben találhatjuk magunkat. „Ti" nem vadultok, mert már belefáradtatok. A magyar 576 olvasóknak sztem tuti 1/2 része fórumozik. De mivel csak a fórumon keresztül lehet a Csevegőbe jutni, ezért szinte kizárólag fórumos pajtásaink újabbnál-újabb sziporkáit hallhatjuk. Azonban ha a csevegő témáit ugyanúgy megoszthatjuk veletek, mint a fórumon, akkor minek Csevegő. Vagy minek fórum. Egyik se szűnjön meg, csak távolodjanak el egymástól. Ez nem vélemény. Ez kérés, könyörgés. Ja, és hogy szóljak a témához is: Sz-sziasztok. Az én nevem Marble és k-két éve sikeresen leszoktam a fórumról. Aztán újra rászoktam. És képzeljétek van három pajtásom. Mióta fórumon élek elveszett az igazi személyiségem és már csak a felhasználónevemre emlékszem meg a jelszóra. Mit nyertem? Tapasztalatot. Mit veszítettem? A hitemet. Tudni kell, hogy a napom úgy telik, hogy a kukacmufurc főellenségek anyázásán kívül a számat másra nem használom. Már jobban tudok írni, mint beszélni.(A 4 évvel ezelőtti Martin ide azt írná hogy: „Akkor képzelem hogy tudsz beszélni!") Ja és még valami. Istenek, halandók: Ne felejtsetek el miden este elolvasni egy '03-as Csevegőt! Ja és nem olvastam a Februári konzolt, szóval ha azóta minden másképp lett, akkor gyertek ide és verjetek meg. Nincs bajom a mostani csapattal sem, Zsina téged meg imádlak, és nem azért mert csaj vagy, ugyanis engem hidegen hagy mindkét nem. (Remélem éreztétek, hogy én csak a régi idők leveleinek hangulatát akartam visszaadni. Régen ilyen volt a Prosztó kategória.) **Marble**

(Aha, te az az okos fajta vagy, aki úgy gondolja, hogy majd valami baromi okosat ír, és akkor majd mindenki a fejéhez kap, hogy itt a csávó hogy megmondta a tuit. Eleve beteg vagy haver, hogy egy olyan fórumra jársz, mint az 576-é, és még betegebb vagy, hogy olyan újságba írsz levelet, mint a Konzol. Függő vagy ember, te elvesztél! Sztorizgatsz itt a múltról, meg dicsőíted? Egy olyan korszakot éltetsz, amikor degenerált emberek írtak degenerált szerkesztőknek? Pazar, menj a helyedre, egyes. Dr. Zoidberg)

<!--[if !supportEmptyParas]--> <!--[endif]-->
25 éves vagyok. Szeretek nagyon is sokat foglalkozni a videojátékokkal, de annál többet szeretnék foglalkozni a haverokkal akik „eddig" körülvettek nap mint nap. Rohanó világban élünk és nincs az a pedál ami ezt le tudná fékezni. Mindenki hajt, mert van mit hajtani, van mit behozni. Szép reggelt Bagi, mizujs veled mi lett a hétvégével, eltűntél mint Sanyi a ködben ! Aha... barátnőd öccse elvitte a kutyádat is és az is odaveszett, hát nagyon sajnálom, tartsátok magatokat. A francba de rosszkor hívtam. Szeva Büdös, megérkeztetek Pestről? Hogy telt a hét a retek klubban? Pénteken ütközünk a falatban? Aha... haza hoztad a munkát és még itt is kapsz egy csomagot, persze megértem ügyes vagy Te megcsinálod mint a többit eddig. Aztán majd csengess, Csá. De lassú ez a majom PC mikor indul már be... Nem hiszem el! Egyre felkaptad a bunkófonodat? Hát mi történt veled Andrew? Aha... megértem persze ott alig van térerő... Oké oszt vigyázz magadra és ne vidd túlzásba a dolgot első az egészség, habár mit tudom én. Na végre behúzta ezt a nyeherát, egér, kurzor-homokóra-kurzor – IE – FAVORITES – 1mzolee0 – http://www.576konzol.hu/main.php Ezek itt soha nem unatkoznak ÉS vannak elegen, már barátaim is vannak :-) **1mzolee0**

(Barátaid? NEKED? Hol élsz te, valami álomvilágban? Ezzel a stílussal? Internetezel, eleve nem lehetsz egy észlény, és ilyen favoritjaid vannak, mint ez a hitvány 576? IQ nulla, bravó. Mondanám, hogy menj inkább focimeccsre verekedni, vagy szívjál ragasztót, de rajtad már az sem segít. Menj világgá. Dr. Zoidberg)

A fórum... egy reg. egy nick, egy avatar, sok hsz., egy blog, barátok köre, kitiltások, anyázások, egyetértések, néha értelmes mondatok. A fórum elveszi az idődet, ha nem figyelsz: beszippant, megemészt, megrág, kiköp és csak meredten bámulod a monitort, hogy mi a jó fenét tudtál vitatkozni 3 órán keresztül egy mangás avatarral... A fórum felkarol, összehoz, felvidámít, megkeserít, kiszárítja a szemed. A fórumban szabadságod van, a fórumban összezártságod van, a fórumban kontroll van, a fórumban értetlenkedés van. A fórum Te leszel, a fórum Mi vagyunk. A fórum felkarol, a fórum leanyáz. A fórumban élet van, a fórumban lélek van. A fórumban betűk, képek és számok vannak, a fórumban smiley-k vannak. A fórumban hozzászólás van, a fórumban félrenyomott válasz van. A fórumban sértődés van, a fórumban felülemelkedés van. A fórum nevel, butít, a nyomorba dönt, vagy elgondolkodtat. A fórumban kavalkád van, a fórumban moderálás van. Minden van a fórumban, a fórumban senki sincs éjszakánként. A fórumban Martin van, a fórumban Wilson van, a többiek is benn vannak, Te mégsem vagy benn jókor. A fórumban ember van. A fórum Rólad szól. Az internet a fórumról (is) szól, a fórum a barátaidat (is) jelenti. A fórum a kommunikációról szól, a fórum a felesleges hsz-növelésekről szól. A fórum az olvasókról szól, a fórum a magazinról szól, a fórum egy újabb világ, a fórum egy sor szöveg, a fórum a bölcsesség forrása (jó esetben), a fórum az idiótaság melegágya (gyakori esetben). A fórum önkritikát gyakoroltat, a fórum tükröt tart, a fórum te vagy, te vagy a fórumban, de ezt mindenki látja. A fórumban bennmaradhatsz, a fórumról távozhatsz, a fórumban megnyílvánulhatsz, a fórumban te is lehetsz, a fórumban önmagad lehetsz... A Fórum a te világod is lehet. **GeeFunk**

(Te annyira szerencsétlen netfüggő kis nyomi vagy, hogy még a gitárt is fordítva fognád meg, ha valaki egyszer a kezedbe adna egyet. Remélem senki nem vetemedik erre a rémtettre. Iskolába kéne inkább járnod: tánciskolába vagy faiskolába. Dr. Zoidberg)

Hogy mit jelent nekem az 576 fórum? Először csupán a hírek miatt jártam az 576 oldalra. Aztán megismerkedtem sok-sok emberrel és nagyon sok havert és egy nagyon jó barátot, szereztem! Akivel azóta is sokat dumálunk és, majd ha újra játszok, akkor sokat fogunk együtt nyomulni nagyon sok játékban. Ellenséget szerencsére nem szereztem! ;-) **livingbox**

(Elárulok valamit sajti: most szereztél egy komoly ellenséget. Fel fogom hívni a szüleidet, és szépen kitálalok nekik, hogy milyen baromságokat csinálsz a szabadidődben. Köszönj el az ismerőseidtől, mész a levesbe! Dr. Zoidberg)

Amit most láttatok, az csak egy szelete – és egyben szomorú következménye – annak a szörnyűségnek, ami az 576konzol.hu nevű bűnbarlangban történik. Ne menjetek oda és ne regeljetek be, mert csak bajotok lesz belőle. Én szóltam!

Áprilisban továbbra is Dr. Zoidberg várja a leveleiteket, a téma pedig nem más, mint „Terveim erre a tavaszra, avagy miért nincs több játékteszt az 576 Konzolban?" Ha kézzel írtok, csak röviden, mert utálok gépelni. Jöjjön inkább email. Meg pénz. Dr. Zoidberg (576konzol@576.hu)

ZENE

THE JOYSTIX – PLAYIN' WITH FIRE
www.joystix.hu
www.myspace.com/thejoystix



„Nem érdekelt sem az, hogy koncertezzünk, sem az, hogy lemezünk legyen, csak az, hogy ez a három ember jól érezze magát és kész." (Szösző, The Joystix)

E havi zeneajánlóm elkészültét egy mondhatni elég tartalmas tényfeltáró email-váltás előzte meg, melynek következményeképpen egy csomó olyan izgalmas információt is megtudtam a magyar rockzenei biznisz kulisszák mögötti titkairól, hogy hamarosan nyilvánvalóvá vált: tök mindegy, hogy magát Martin Gore-nak hallucináló, fehér angyalszárnyakat ragasztó popzenészről, trombitával a szájában tócsát izzadó lakodalmas-királyról, vagy tetovált, a sikerért bármit bevállaló gitártépőkről beszélünk, a magyar zenebiznisz olyan, mint a napozó döglött angolna a félig kiszáradt Balaton partján – *a fejétől bűzlik.*

Gondoltam is rá – miután *mérges kisfiú* hangulatba kerültem –, hogy most aztán jól odamondok mindenkinek, és megfejtem a titkot: hogyan lehetséges az, hogy ebben a szerencsétlen országban 17 évvel a rendszerváltás után is még mindig a jó kommunista Hegylakó-effektus uralkodik (tudjátok: „Csak egy maradhat!"), és attól függetlenül, hogy *állítólag* mi már Európa – meg egyébként is, egy szemét vadkapitalista fogyasztói társadalom – vagyunk, mégis csak egy országszerte ismert rockzenekarunk lehet, a megvetett pankokból szépen lassan mainstreammé avanzsálódott Tankcsapda, akik egyből a magyar rockdobogó képzeletbeli három helyét is elfoglalják, kizárva annak lehetőségét, hogy esetleg még legalább két másik banda is sütkérezhessen kicsit a halovány rivaldafényben.

Pedig vannak itt nagyon tökös rockzenészek és bandák, akikre büszke lehetne az ország még nemzetközi szinten is, csak őket úgy kezelik a kiadók, mint a leprásokat: néha kapnak egy darab száraz kenyeret, hogy legyen mivel erősíteni a fogaikat, de egyébként lehetőleg maradjanak a föld alatt…

Aztán elszállt a mérgem, és inkább töltöttem egy pohár Jack Daniels-t magamnak, elernyedtem a fotelben, és totál lelazulva azt vizionáltam, hogy Los Angeles-ben vagyok, egy olyan sztriptízbárban, ahol ápoló és eltakaró félhomály uralkodik, a falak mentén a boxokban puha bőrgarnitúrák vannak, és csak az asztal van megvilágítva, meg a fémszínű rúd, amire egy fekete derékig érő hajú, neccharisnyás, csöcsös, tangás bombázó van feltekeredve, én meg ott ülök lent, előtte, és résnyire szűkített szemmel bámulom… és közben szól valami nagyon dög muzsika. Nem Backyard Babies, nem Hanoi Rock, nem is Turbonegro – hanem a **The Joystix**!

A *mókapálcás* magyar fiúk **Playin' With Fire** című bemutatkozó lemezét hallgatva először az jutott az eszembe, hogy „Anyád, ezek magyarok?", de ez persze csak költő kérdés volt, hisz tudtam – azok. Mégis, a lemez egy francia kiadó gondozásában jelent meg, és kizárólag angol nyelvű dalok hallhatók rajta (a csapat ars poeticája szerint a rakkendoll nyelve az angol – pár magyar együttes szövegét hallva ezt a pontot meg is adjuk nekik), egy olyan bandától, amit az országhatárokon kívül fényévekkel jobban ismernek, mint nálunk. Szégyen.

A Joxstix klasszikus felállású rock-trió, tagjai Szőke „Blondie-Szösző" Gábor (gitár/ének), Simon „Brownstone" András bőgős, és László „Jimi" Imre dobos. Hogy pontosan honnan jöttek és merre tartanak, most inkább nem mesélném el, mert weboldalukon úgyis mindent adatot megtaláltok róluk, sokkal szívesebben beszélnék az albumról, ami minden mellébeszélés nélkül minden várakozásomat felülmúlta!

Valahol ott tartottam, hogy lecsúszott az első Jack D, a CD-be meg be a lemez, és én az első két szám lepörgése után már fülig érő szájjal vertem a ritmust: amit hallottam ugyanis, abban a gyönyörben utoljára talán 1989-ben volt része a fülemnek, amikor megvettem az LA Guns Cocked and Loaded című fantasztikus lemezét. A Joystix igazi hamisítatlan LA glammel indít, hihetetlenül profin elkapva azt a tipikus hangzást és zakatoló ritmust, amit csak keveseknek sikerül hozni az óceán innenső oldalán. Rohadt jól szól az egész, hihetetlenül dallamos rakkendrollt nyomnak a srácok, és ha ismered azt az érzést, amikor még a lábujjad is bizsereg az elektromos gitár telten torzított hangjától, akkor kábé el is tudod képzelni, miről beszélek. Ha lenne egy '69-es mattfekete Chevy Novám, csak ezt veretném benne.



A negyedik számtól aztán meghallhatjuk, mit kezd a Joystix a Ramones örökséggel: taps, taps, hey, hey, és már nem a fotelben ülsz, hanem a seggedet rázva twisztelsz, és a fülbemászó dallamoknak köszönhetően talán már dúdolod is a nótát – már ha van energiád hozzá a veszett léggitározás közepette. Ha most azt gondolod, hogy itt el is lett puffogtatva az összes puskapor, nagyot tévedsz! A hatodik nóta magasságában ugyanis ismét átfolyunk egy másik hangzásba: egyszer csak azt veszed észre, hogy sokkal jobban sír a gitár, keményebben ver a dob, és itt már arról szól a szöveg, hogy a csajnak hosszú lába van, magassarkúja és feszes farmerja – ez innentől a Backyard Babies által is képviselt hangzásé világ, amit talán „rommá tetovált szexrocknak" lehetne aposztrofálni, ha mindenáron stílusdefinícióba akarnánk bocsátkozni. Az igazi meglepetés aztán az album végére érkezik (amikor már te is az JD üveg végére értél): amikor az átlagbandák már rég kifulladtak és elsütötték „sikerszámaikat", Szöszőék akkor tolják a legkeményebben; nem lepődnék meg, ha a tizenegyedik, *Spider* című szám lenne az együttes első igazi himnusza.

A Playin' With Fire egy egészen különlegesen megszerkesztett rock'n'roll lemez, amely bármilyen nyugati piacon is simán megállja a helyét. Több különböző stílus keveredik rajta, glam, sleaze, ramones-punk, egészen jól elhatárolható blokkokban, mégis nagyon kellemesen fogyasztható, élvezetes az egész úgy, ahogy van. Ami a legjobban tetszett, hogy a tempó az első számtól az utolsóig lankadás nélkül dübörög, és szinte megszámlálhatatlan mennyiségben pörögnek a gitárszólók, pazar dallamorgiát produkálva. A felvétel minősége abszolút profi, az anyag nagyon jól szól, és ha a következő lemezen az éneket (ami néha cseppet fátyolos) is kissé erősebbre, dinamikusabbra veszik a hangmérnökök, pezsgőt locsolok majd a sztripíztáncosnő csizmájára!

Szösző azt mondta nekem, hogy nem akarnak ők mainstream brigád lenni; annak is örülnek, ha kétszáz ember jól érzi magát a bulijaikon. Nos, remélem ebből a kétszázból páran a Konzol olvasói közül kerülnek majd ki!

Martin

FILM / DVD



Éjfél után /Dopo Mezzanotte/

Műfaj: életfilm
Rendező: Davide Ferrario
Szereplők: Giorgio Pasotti, Francesca Inaudi, Fabio Troiano
DVD: magyar 2.0, olasz 5.1
Extrák: előzetes, ajánlók

Hogy rögtön mesével kezdjem, volt egyszer egy fórum. Egy népszerű. Itt aztán megannyi csodás lehetőség mellett többek között ezen rovat tartalmára vonatkozó észrevételek közlésére is nyílt lehetőség. Ezt bátran meglépve egy vállalkozó kedvű egyén (akinek most, ha keresztre feszítenek sem jut eszembe a nickje) előzékenyen felhívta arra a figyelmem, hogy nem ártana már kicsit a szebb témák felé irányítani a mozgóképes látószöget, mert az utóbb időkben valahogy rendre a „problémás" filmek kerültek előtérbe. Rövid gondolkodás után belátó ember módjára félhangos hümmögések közepette nyugtáztam magamban, hogy futballhuligánok, preparálók és sorozatgyilkosok után valóban itt lenne az ideje a békésebb vizek felé fordítani a Cool-Túra hajójának kormányát. Nagyobb problémát jelentett viszont a megfelelő alany kiválasztása, lévén a „szép", mint fogalom, rendkívül sokrétűen való értelmezhetősége gyakorlatilag lehetetlenné teszi a Pap vs. Papné probléma tökéletesen objektív módon való megoldását.

Így hát sajnálatos módon most kénytelen lesz mindenki beérni a saját külön bejáratú verziómmal, bár igaz ami igaz, az Éjfél után nem az a film, amivel túl nehéz szimpatizálni, már csak a kellemesen sok azonosulási pontot nyújtó felépítése miatt is. Itt van például Martino, a némafilmek megszállott rajongója, aki a Torinóban található Mole Antonellian nevű filmmúzeumszerű épületben tengeti napjait, éjszakánként hatalmas filmfiesztákat tartva a saját maga szórakoztatására. Ebbe a különös mikrouniverzumba csöppen bele Amanda a gyorséttermi kiszolgáló, aki a rendőrség elől menekül, de nagyon. Könnyen kitalálható a történet további folyásiránya, mivel Amanda kénytelen bujkálni, egyre jobban belecsúszik a némafilmek világába és ezzel elkerülhetetlenül Martino-ba. Mármint Martino-ba inkább zúg. Bele. Miközben a fekete-fehér képkockák egyre közelebb hozzák a szereplőket egymáshoz, hirtelen megjelenik Amanda barátja Angelo, a piti autótolvaj, hogy jól összekuszálja a dolgokat és ezzel létrehozzon egy olyan érdekes szerelmi háromszöget, ami még a Lisa csak egy van rajongótáborát is lázas izgalomba hozza…

Legtöbbször nem tesz jót egy filmnek, ha az alkotója elfogult az adott témával szemben, ám Davide Ferrario-nak sikerült úgy kalapot emelnie a korszak filmművészete előtt, hogy közben ne fulladjon bele a saját modoros, esetleg a nézők számára nehezen értelmezhető stílusába (mint pölö a hasonló tematikára épülő Álmodozók ugye…). Ezt Ferrario főképp a romantikus szál óvatos és értő bekeverésével éri el és hát azt hiszem az sem jelent éppen hátrányt, hogy az Éjfél után hemzseg az olyan gegektől, mint hogy Martino lakhelye az egyik burleszk lehetetlen szerkezetekkel telezsúfolt szobája alapján lett felépítve. Természetesen nem ez az egyetlen párhuzam, amit vonhatunk a némafilmekkel, a szereplők vagy éppen maga a rendező lépten nyomon kisebb nagyobb utalásokat ejtenek el egyes filmekre, de ezen pluszinformációk hiánya sem teszi taccsra a szórakozásunkat. Szerencsére Ferrario nem a független filmek körében mostanság felettébb népszerű belehalós stílusban készített el alkotását, így a végeredmény, egy bár fajsúlyos, de paradox módon mégis könnyed mozi lett, amiről nekem személy szerint az Amélie csodálatos élete ugrott be, de ez valószínűleg csak az én hülyeségem, lévén amikor jóhiszeműen megosztottam ezen felfedezésemet másokkal, annak súlyos egyoldalú lehurrogás lett a vége, szóval a direkt összehasonlítás lehetőségéről most lemondok, de akinek anno bejött Montmartre keserédes, nosztalgiázós légköre, az bátran váltson jegyet, akarom mondani DVD-t az Éjfél utánra is, amiért uszkve tényleg annyit kell perkálni, mint egy szingli mozijegyért, ami ugye jó. Az hogy gyakorlatilag nincsenek extrák a lemezen ellenben nem jó. Hogy szót szóba ne öltsek az Éjfél után egy okos mozi okos embereknek és mivel gyakorlatilag mindenki szeret abban a tudatban élni, hogy ő az okos emberek közé tartozik, ezzel letudtuk a „kinek ajánlható?" problémakör ismertetését is. Már csak az maradt hátra, hogy jól megdicsérjem a forgalmazót, hogy a hazai verzióra jó érzékkel rászerkesztették Antoine Lumiére mai szemmel nézve erősen ironikus felhanggal bíró idézetét („A mozgókép egy jövő nélküli találmány."), ami más országok plakáttervéről hiányzik.

Szollár Gergő

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

hétfő-péntek: 9.00 - 16.00

PS2

Burnout Dominator	14599	tavasz
Call of Duty 3	15999	kapható!
Final Fantasy XII	14399	kapható!
Godhand	10599	kapható!
Grand Thef Auto: Liberty City Stories	9999	kapható!
Lego Star Wars II. Original Trilogy	12998	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14599	tavasz
Meet the Robinsons	12999	tavasz
Mortal Kombat Armageddon	10599	kapható!
FIFA 07 ***magyar nyelven***	14599	kapható!
Need For Speed Carbon	14599	kapható!
Need For Speed Carbon Collector	15599	kapható!
NHL 07	14599	kapható!
Okami	10599	tavasz
Open Season / Nagyon Vadon	12999	kapható!
Prince of Persia Trilogy 1+2+3 egyben	9999	kapható!
Rayman: Raving Rabbids	11999	kapható!
Shrek Smashn' Crash racing	9999	kapható!
Splinter Cell Double Agent	11999	kapható!
Superman Returns	14599	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	7999	tavasz
The Fast & The Furious Tokyo	9599	tavasz
UEFA Championship League 2006-07	14599	tavasz
PS2 Gép + Memory Card	**37999**	**akciós**

PS2 Platinum és Akciós

24 The Game Pl. ***magyar nyelven***	5999	kapható!
Battlefield 2 Modern Combat Pl.	6299	kapható!
Black Platinum	6299	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6299	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA Street 2 Platinum	6299	kapható!
Fight Night Round 3	6299	kapható!
Final Fantasy X-2 + Soul Calibur II	4999	kapható!
Grand Theft Auto: Vice City Stories	5999	kapható!
Grand Theft Auto: San Andreas Pl.	8999	kapható!
Mortal Kombat Shaolin Monks Plat.	6299	kapható!
Moto GP 4	5999	kapható!
Need for Speed Most Wanted Plat.	6299	kapható!
Socom 3 Platinum	5999	kapható
The Godfather	6299	kapható!
Tomb Raider Legend	4999	akciós!
Tourist Trophy	5999	kapható!

PSP

Burnout Dominator	11699	tavasz
Chili Con Carne	11999	kapható!
Daxter Platinum	7299	tavasz
EA Replay	6299	kapható!
FIFA 06 Platinum	6299	kapható!
FIFA 07	11699	kapható!
GTA : Vice City Stories	12999	kapható!
Killzone : Liberation	14999	kapható!
Medal of Honor Heroes	11699	kapható!
Mortal Kombat Unchained	10599	kapható!
Need For Speed Carbon	11699	kapható!
Need For Speed Most Wanted Plat.	6299	kapható!
NFL Street 3	11699	kapható!
NHL 07	11699	kapható!
Open Season / Nagyon Vadon	14999	kapható!
Rainbow Six Vegas	12999	tavasz
Shrek Smashn' Crash racing	9999	tavasz
Sims 2 Pets	11699	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	11999	tavasz
Tekken Dark Ressurection	13999	kapható!
Tomb Raider Legend	4999	tavasz
UEFA Champions League 2006-07	11699	tavasz

Aktuális gépakciónkról érdeklődj üzleteinkben!

Nintendo Wii

Ant Bully	7199	kapható!
Blazing Angels	16999	tavasz
Call of Duty 3	14999	kapható!
Excite Truck	13999	kapható!
Far Cry Vengeance	16999	kapható!
GT Pro Series	16999	kapható!
Happy Feet / Táncoló Talpak	14599	kapható!
Madden NFL 07	14599	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14599	tavasz
Meet the Robinsons	13999	tavasz
Monsters 4x4	16999	kapható!
Need For Speed Carbon	14599	kapható!
Open Season / Nagyon Vadon	16999	kapható!
Rampage Total Destruction	7199	tavasz
Rayman Raving Rabbids	16999	kapható!
Red Steel	16999	kapható!
Splinter Cell Double Agent	16999	kapható!
SSX Blur	14599	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	16799	tavasz
The Godfather Blackhand Edition	14599	tavasz
The Grim Adventures of Billy & Mandy	10599	kapható!
The Legend of Zelda : Twillight Princess	16999	kapható!
Tiger Woods 07	14599	kapható!
Tony Hawk Downhill Jam	12999	kapható!
Wario Ware Smooth Moves	14999	kapható!
Wii Play + Wii Remote	14999	kapható!
Wing Island	13999	tavasz
Nintendo Wii készülék + Wii Sports	**69999**	**kapható!**

PS3

Def Jam Icon	előrend. márc.23.
F1 Championship Edition	előrend. márc.23.
Fight Night Round 3	előrend. márc.23.
Genji Days of Blade	előrend. márc.23.
Motorstorm	előrend. márc.23.
NBA Street Homecourt	előrend. márc.23.
Need For Speed Carbon	előrend. márc.23.
Resistance Fall of Man	előrend. márc.23.
Ridge Racer 7	előrend. márc.23.
The Godfather	előrend. márc.23.
Tiger Woods PGA Tour 07	előrend. márc.23.
Untold Legends Dark Kingdom	előrend. márc.23.
PS3 gép 60GB-os merevlemezzel	előrend. márc.23.

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey Kong 3 GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	**8490**	**akció!**
Pokémon Emerald Version ÚJ! GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	**8490**	**akció!**
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	**29999**	**akció!**

XBOX 360

Battlestation Midway	15999	kapható!
Call of Duty 3	15999	kapható!
Command & Conquer Tiberium Wars	16999	tavasz
Crackdown *magyar nyelven* + Halo 3 Multiplayer Demo	17999	kapható!
Dead or Alive 4 Classic	8999	kapható!
Dead or Alive Xtreme 2	16999	kapható!
Def Jam Icon	16999	tavasz
Gears of War	16999	kapható!
Ghost Recon 2 Advanced Warfighter	16999	tavasz
Ghost Recon Advanced Warfighter Classic	9999	kapható!
Lost Planet	16999	kapható!
Meet The Robinsons	13999	tavasz
NBA Street Homecourt	16999	tavasz
Project Gotham Racing 3 Classic	8999	kapható!
Rayman Raving Rabbids	16999	kapható!
Splinter Cell Double Agent	19999	kapható!
Tomb Raider Legend	6499	kapható!
UEFA Champions League 2006-07	16999	tavasz
Viva Pinata *magyar nyelven*	16999	kapható!
XBOX Live Arcade Unplugged	11999	tavasz

Aktuális gépakciónkról érdeklődj üzleteinkben!

Double Screen/GameboyAdvance

Rayman Raving Rabbids DS	11999	kapható!
Rayman Raving Rabbids GBA	8999	kapható!
Meet The Robinsons DS	9999	tavasz
Meet The Robinsons GBA	6999	tavasz
Open Season/Nagyon Vadon DS	13999	kapható!
Open Season/Nagyon Vadon GBA	9999	kapható!
Shrek Smashn' Crash Racing DS	9999	kapható!
Shrek Smashn' Crash RacingGBA	6999	kapható!
Teenage Mutant N.T. DS	11999	tavasz
Teenage Mutant N.T. GBA	8499	tavasz
Yoshi's Island 2 DS	11999	kapható!
New Super Mario	11999	kapható!
Starfox Command	11999	kapható!
Pokémon Mystery Dungeon	12999	kapható!
Tomb Raider Legends DS	8999	akciós!
Tomb Raider Legends GBA	8999	akciós!
AGT gép + Heidi játék	**27999**	**akciós!**
AGT gép + Wintersport játék	**27999**	**akciós!**
AGT gép + FIFA 05 + Catwoman	**29888**	**akciós!**
DS Lite Gép + Nintendogs Dalmata + táska	**47999**	**akciós!**
DS Lite Gép + Dr Kawashima játék	**44999**	**akciós!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

576 ÜZLETEK

• Árkád	06 1 434 8076
• Campona	06 1 424 3424
• Duna Plaza	06 1 239 2858
• Europark	06 1 280 9585
• Mammut II	06 1 345 8076
• Pólus Center	06 1 419 4117
• WestEnd	06 1 238 7576
• Győr Árkád	06 96 555 049
• Debrecen Plaza	06 52 342 120
• Kecskemét Malom	06 76 328 119
• Szeged Plaza	06 62 468 978
• Tatabánya	HAMAROSAN!



07003
9 771417 929000